

JOC FULL GOTHIC 3 ENHANCED EDITION

LEVEL

Găndește altfel:
CITEȘTE!
Adună puncte
150
puncte
și ai 1,5 lei
Comandă reviste GRATUIT
și cărți cu REDUCERE
www.level.ro/prime



METRO 2033 ▶ DARKSIDERS ▶ BAYONETTA ▶ KING ARTHUR ▶ STAR TREK ONLINE ▶ DANTE'S INFERNO

MASS EFFECT 2

Pret 14,99 lei
Martie 2010
5948490 250039 01003

Gândește altfel: CITEȘTE!

www.chip.ro/promo

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Cumpără **CĂRȚI** sau **REVISTE**
și primești **PUNCTE*** = **LEI**

* Punctele nu se acordă produselor aflate la promoție sau cu preț redus.

→ **Punctele revistelor** se primesc pe baza introducerii online (www.chip.ro/promo) a codului unic inscripționat pe CD/DVD-ul revistei cumpărate.

→ **Punctele cărților** se primesc automat în contul tău online, în momentul confirmării plății pentru cartea cumpărată.

* Pentru a primi puncte pe baza cărților cumpărate este nevoie să fii înregistrat online pe www.chip.ro în momentul finalizării comenzii.

Adună **PUNCTE** și ai două
VARIANTE de a le folosi

1

Poți comanda **INTEGRAL PE PUNCTE** revistele sau jocurile preferate



Un joc la alegere cu 1000 puncte

2

Folosești punctele ca și **REDUCERE*** la cumpărarea produselor din Librăria CHIP (reviste, cărți, jocurile: Trackmania, Flatout, Shaun White Snowboarding); această reducere se acordă în limita unui anumit procent, în funcție de produsul cumpărat.

* Reducerea nu se aplică produselor aflate la promoție sau cu preț redus.

Preț întreg
(înainte de cumpărare)
49.9 lei
La care ai **REDUCERE**
-4.9 lei (-490 puncte)

Preț redus
(în momentul finalizării comenzii)
45 lei
ÎN PLUS primești
450 puncte

Preț întreg
(înainte de cumpărare)
34.9 lei
La care ai **REDUCERE**
-7 lei (-700 puncte)

Preț redus
(în momentul finalizării comenzii)
27.9 lei

LEVEL
3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu
(dan.badescu@3dmc.ro)
Director Executiv:
Adrian Dumitru
(adrian.dumitru@3dmc.ro)
Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KIMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloe (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro), Paul Policarp,
Dan Darie (jack@level.ro), Ana Maria Todor
(absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro),
Marin Nicolae

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Popovici
(ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Marketing:
Sofia Grigore
(sofia.grigore@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea
(contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură
(emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.angel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda Zrt., Veszprem, Ungaria.

BRAT LEVEL este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Tirajelor
(BRAT).

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență
conform Studiului Național de Audiență. Conform
cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 -
aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/editie.
În perioada Ianuarie - mai 2009, revista LEVEL a
înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986
exemplare/editie.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Asus	13
Best Distribution	31,41,C4
D-Link	45
Ubisoft	7,37
Radio 21	99

CU GÂNDUL LA... VACANȚĂ?

Vacanța de iarnă a lăsat urme adânci în colectivul LEVEL, atât de adânci încât o bună parte dintre noi au rămas cu gândul la ea, altfel nu-mi explic cum de-ți poate lua o eternitate să preadai, mult după termenul stabilit, materialele la tiparniță. Ne-am scremut și ne-am tot scremut pe ultima sută de metri ca niște moși bășinoși, doar-doar om scăpa de ceea ce ne place să numim pană editorială sau World of Warcraft (Doamne, rade-i-l de pe hard!). Sau poate că ne-am propus noi prea mult pentru această ediție, având în vedere că o mare parte dintre jocurile disecate în cadrul ei nu au ajuns la termenul prestabilit în mâinile noastre. Ne-am încăpățânat, însă, să profităm din plin de ele pentru a diversifica conținutul revistei, deși timpul pe care l-am avut la dispoziție a fost mai scurt ca de obicei și se scurtează, în mod paradoxal, de la o lună la alta. Bag seama că cineva nu și-a făcut bine temele la mate. Oricum, câștigătorii acestei ediții sunteți doar voi, mo-

tiv pentru care îmi permit să punctez câteva excepții, iar datorită lor, taica Marius Ghinea se simte acum obligat să ocupe un sfert din ediția următoare cu d-alde S.T.A.L.K.E.R., Napoleon, poate chiar și cu un nou BioShock. Probabil că va reuși. În paralel, încercăm să revitalizăm LEVEL FANS CAMP. Avem câteva promisiuni de sponsorizare din partea unor prieteni, iar dacă totul merge ca pe roate sperăm să deschidem porțile taberei la începutul lunii iunie. Speranțele sunt mari, iar surprizele la care ne-am gândit multe, așa că țineți-ne pumnii. La vară, sperăm să vă putem vâna prin pădure.

P.S. Observ că cineva a subtilizat ștreangul atârnat în mijlocul redacției, ceea ce mă face să cred că îl va folosi în scopuri necurate. Sau poate pur și simplu ține prea mult la noi, nu? **P.P.S.** Solicităm returnarea iepurașului gonflabil care atârna în el.

KIMO



Prin campania promoțională "Gândește altfel: CITEȘTE!" vă îndemnăm să cumpărați atât revistele din portofoliul nostru cât și cărți ale celor mai importante edituri, prezente în oferta Librăriei CHIP online. Prin cumpărarea revistelor sau cărților primiți automat un număr de puncte, pe care îi puteți folosi pentru a comanda pe puncte alte reviste și jocuri sau ca reducere la comandarea cărților/revistelor/jocurilor din oferta Librăriei. Astfel, punctele acumulate în contul dumneavoastră se pot transforma în bani, pe care îi puteți utiliza, într-o anumită limită, doar la cumpărarea de cărți sau reviste. Pentru mai multe detalii vă rugăm să consultați online (www.chip.ro/promo) Regulamentul campaniei "Gândește altfel: CITEȘTE!" sau să contactați Departamentul de Marketing, prin e-mail marketing@3dmc.ro sau la telefon 0268 415 158.

KiMO

1. Darksiders
2. Army of Two: The 40th Day
3. Bayonetta



Koniec

1. Darksiders
2. Bayonetta
3. Army of Two: The 40th Day



cioLAN

1. King Arthur
2. Bayonetta
3. Army of Two: The 40th Day



Marius Ghinea

1. King Arthur
2. Army of Two: The 40th Day
3. Darksiders



Caleb

1. Bayonetta
2. King Arthur
3. Darksiders



BogdanS

1. BenQ MK2442
2. CM Storm Sentinel Advance
3. KWorld TVBox 1680ex



26

Simplificarea unei rețete.
Marius Ghinea cere condimente.

MASS EFFECT 2



66

DARKSIDERS

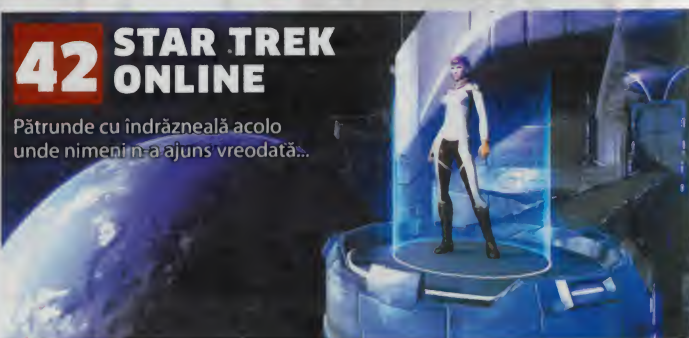
Vino. Tatăl tău te cheamă...



42

STAR TREK ONLINE

Pătrunde cu îndrăzneală acolo unde nimeni nu a ajuns vreodată...



66

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

Cei doi care au speriat Estul.



70

NEW SUPER MARIO BROS. WII

Salvează prințesa, omorâți ciuperca!



58

BAYONETTA

Curs intensiv pentru secretare.

Gothic 3

Seria Gothic este, în opinia foarte multor iubitori ai genului, una din cele mai reușite din istoria RPG-urilor. Ne avântăm să afirmăm că unul din motivele pentru care se poate ajunge la această concluzie este acela că Gothic a fost primul RPG care a articulat inteligent și încheiat conceptul de sandbox. Pe ce căi au reușit producătorii Pyranha Bites o asemenea performanță? În primul rând prin împletirea acțiunii cu o poveste captivantă, plină de ocolșuri, sușuri și coborșuri deseori surprinzătoare. Dar povestea nu este interesantă doar prin ea însăși, ci și prin felul în care oferă o bază solidă pentru un sistem ingenios dedicat deciziilor și consecințelor, ce folosește existența câtorva facțiuni ca modalitate de construcție a propriului personaj. Astfel, fără a pierde nici un moment din ritmul vioi al acțiunii, ești implicat în conflictele dintre diversele grupări ce apar în joc și ajungi să fi nevoit să alegi pe una dintre acestea, fapt ce

îți va influența semnificativ atât evoluția personajului (în folosirea armelor, armurilor și/sau magiei), cât și quest-urile care devin disponibile. În acest context, Gothic 3 aduce o dezvoltare a conceptului, prin aceea că introduce o măsură procentuală a relației cu facțiunile din joc, cărora le poți câștiga respectul până la punctul în care poți adera la una din ele sau obține diverse avantaje, pe măsură ce îndeplinești sarcini încredințate de membrii acestora. La toate acestea se adaugă marca inconfundabilă a seriei Gothic, anume luptele, muuult perfecționate sub toate aspectele de community patch-ul aflător pe DVD alături de joc. De altfel, acest patch face din Gothic 3 un joc cu adevărat demn de numele și renumele seriei, atât ca gameplay, cât și sub aspect vizual (asta ca să nu mai vorbim de rezolvarea a numeroase bug-uri). Arme noi, armuri noi și un sistem mai complex de atribute și carac-



teristici ale personajului decât cel din titlurile anterioare ale seriei completează excepționala experiență oferită de imensa lume din Gothic 3. Iar atmosfera jocului poartă inimitabila pecete a muzicii lui Kai Rosenkranz - eticheta cu hologramă ce atestă originalitatea de netăgăduit a titlului pe care vi-l oferim în această lună. Doamnelor și domnilor: Gothic 3 "Enhanced Edition!"

Procesor 2 GHz Memorie 1 GB
Accelerare 3D GeForce 6600 / Radeon 1300

08 ȘTIRI

BOARD GAMES

14 MIDDLE-EARTH QUEST

SPECIAL

16 GAMEDEV - LECȚIA NUMĂRUL DOI

PREVIEW

- 20 METRO 2033
- 22 LOST PLANET 2
- 24 GOD OF WAR III

REVIEW

- 26 MASS EFFECT 2
- 38 KING ARTHUR
- 42 STAR TREK ONLINE
- 50 DARKSIDERS
- 54 DANTE'S INFERNO
- 58 BAYONETTA
- 62 DARK VOID
- 64 RUNAWAY: A TWIST OF FATE

- 66 ARMY OF TWO: THE 40TH DAY
- 70 NEW SUPER MARIO BROS. WII
- 74 VENETICA
- 77 DIVINITY II: EGO DRACONIS

RETRO

- 78 ELITE
- 79 DEATH WISH 3

FREE2PLAY

- 80 QUAKE LIVE
- 81 BATTLEFIELD HEROES
- 82 MINI GAMES

HARDWARE

- 84 GADGETURI
- 88 TEST COMPARATIV
- 90 TESTE

LIFESTYLE

- 94 NEMIRA - WYRMS
- 94 FILM - DAYBREAKERS
- 95 WWW.

Demo

German Truck Simulator / Theatre of War 2: Kursk 1943 / Zombie Driver

MODs

MechWarrior: Living Legends Open Beta 1 (Crysis)

Media**Filme**

Aliens versus Predator / BattleBlock / Command & Conquer 4: Tiberian Twilight / Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier / God of War III / Lost Planet 2 / METRO 2033: The Last Refuge / Warhammer 40,000: Dawn of War 2 - Chaos Rising

Imagini

Halo Reach / Lost Planet 2 / METRO 2033

Wallpaper

Darksiders / Mass Effect 2

Screensaver

Darksiders

Drivere

ATI Catalyst 10.1 / NVIDIA ForceWare 196.21

Patch

King's Bounty: The Legend v1.7 / Gothic 3 Enhanced Edition v1.7.3 Community Patch

Antivirus

AVG Free Edition 9.0 Build 730a1834 / Trojan Killer 2.0.4.9

Freeware

7-Zip 4.65 / Adobe Acrobat Reader 9.2 / ATI TrayTools 1.6.9.1464 Beta / CCCP Codec Pack / OpenOffice.org 3.2.0 RC1 / RivaTuner 2.24C

Shareware

DEAMON Tools Pro 4.35.0308

EXTRA

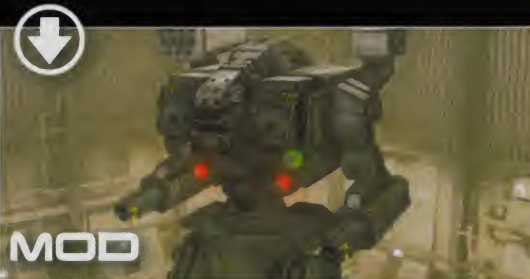
Dungeon Defence Full Game LEVEL DVD Finder

GERMAN TRUCK SIMULATOR

Neamtu' s-a priceput dintotdeauna la masini, inclusiv camioane, iar daca n-ati condus pana acum unul, asta-i sansa voastra.

**MECHWARRIOR: LIVING LEGENDS OPEN BETA 1**

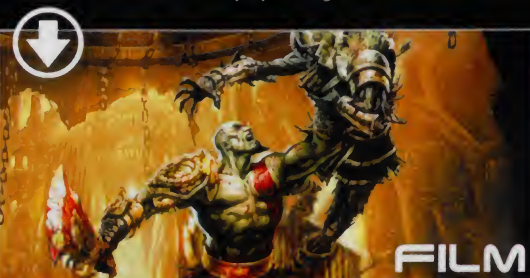
O conversie totala pentru jocul Crysis, ce-si propune sa resusciteze cateva dintre legendele francizei MechWarrior.

**THEATRE OF WAR: KURSK 1943**

Tancul a jucat un rol decisiv in al Doilea Razboi Mondial, iar Kursk este locul in care s-a dat cea mai mare batalie de tancuri din istorie.

**GOD OF WAR III**

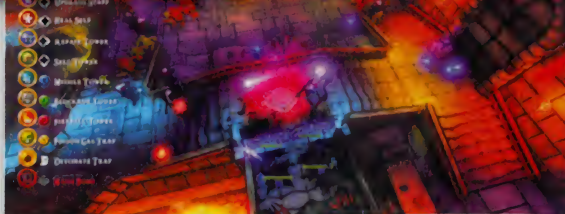
Din culisele unuia dintre cele mai sangeroase si mai brutale jocuri ale anului, a carui lansare se apropie vertiginos.

**ZOMBIE DRIVER**

Nu v-ati saturat de zombiei? Mai luati una de la mo-su'. De aceasta data macelul se mută in strada, iar noi la volanul unei... Dacia 1300?!

**GOTHIC 3 „ENHANCED EDITION” (COMMUNITY PATCH V1.7.3)**

Patch-ul care face din Gothic 3 un joc cu adevarat demn de numele si renumele seriei, atat ca gameplay, cat si sub aspect vizual.

**EXTRA****DUNGEON DEFENCE (VERSIUNE COMPLETA)**

Joculet realizat de un mic grup de entuziasti, ajutati de Unreal Development Kit. Dungeon Defence este dovada vie ca oricine poate da nastere unui joc bun, folosind aceleasi unelte utilizate de Epic Games la realizarea unor jocuri precum Unreal Tournament 3 sau Gears of War. Puterea engine-ului Unreal 3 este acum la indemana oricui!

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acestora într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective. Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

NOTĂ

www.level.ro

SILENT HUNTERS 5

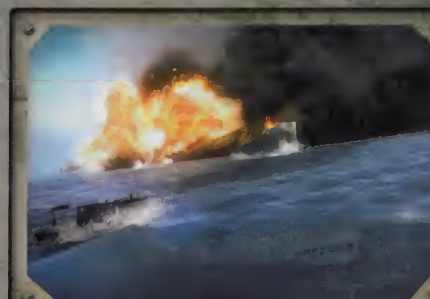
BATTLE OF THE ATLANTIC

**Mult apreciata serie Silent Hunter se intoarce**

Comanda si controleaza reproduceri deosebit de autentice ale submarinelor clasice nemesti



Traieste actiunea ocupand cea mai periculoasa pozitie de pe nava - scaunul capitanului prezentat din noua perspectiva first person



Razboieste-te cu pana la opt alii si oponenti, in misiunile scriptate si generate, din modul multiplayer online.

VANATOAREA A INCEPUT SI TU ESTI LA COMANDA.



www.silenthunter5.com



UBISOFT





GENOCID ÎN LEFT 4 DEAD 2

Organizațiile internaționale pentru apărarea drepturilor nemorților virtuali sunt îngrozite. O statistică publicată pe blogul oficial Left 4 Dead 2 ne indică un număr halucinant de zombie uciși cu sânge rece, și uneori cu toporul. În primele două luni de la lansare criminalii de pe Internet au căsăpît nici mi mult nici mai puțin de 28 981 249 043 de zombie nevinovați. 28 de miliarde, adică de 4,26 de ori populația întregii planete minus Chuck Norris. Mulți, tată, prea mulți. Sper că generațiile viitoare vor învăța ceva din holocaustul sârmanilor zombie. Sau că nu vor lăsa martori.

LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS

Forța e puternică în TravellerTales. La fel și visteria lucasiană, care va finanța un nou LEGO Star Wars. Al treilea, dacă am numărat bine (al patrulea dacă includem și The Complete Saga). Fiindcă filmele au fost exploatare la sânge în celalalte două LEGO Star Wars, mezinul se va inspira din animația The Clone Wars și va include toate personajele

din cele două sezoane ale serialului. Pe lângă fascinația care-o exercită The Clone Wars asupra micului și a marelui public cu mic public în întreținere, mai suntem ademiniți cu noi abilități speciale, un editor de niveluri mai bine pus la punct, lupte mai interesante și alte bunătăți care să-i redea plasticului prospețimea de altă dată. Eu unul m-aș bucura ca un copil dacă n-ar fi amintirea lui LEGO Indiana Jones 2...

SETTLERS VII: PATHS TO A KINGDOM COLLECTORS EDITION



Ubisoft a dezvăluit noi detalii legate de ediția destinată colecționarilor a jocului Settlers VII: Paths to a Kingdom, care va fi disponibilă în magazinele din teritoriile EMEA începând cu 25 martie. Cei care vor achiziționa Settlers VII: Paths to a Kingdom Collector's Edition vor primi pe lângă joc următoarele bonusuri:

Conținut exclusiv in-game:

- O hartă unică
- Elemente arhitecturale exclusive care vor permite jucătorilor să-și personalizeze castelul și orașul: 1 poartă, 3 ferestre, 1 balcon, 1 gargui
- Coloana sonoră a jocului

Obiecte exclusive

- O figurină de 16 cm „Settlers's Constructor”
- O punguță cu semințe care să le amintească jucătorilor de nevoile elementare ale locuitorilor regatului (porumb, grâu, etc.)
- Un poster A2 cu personaje din joc

Jocul, planificat să apară pe 25 martie, va fi o versiune hibridă unică, care va fi compatibil atât cu PC-urile care rulează Windows, cât și cu sistemele de tip Macintosh.

TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER

TOM CLANCY'S GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

Ubisoft a anunțat un nou joc Tom Clancy's, anume Ghost Recon: Future Soldier, care se află în dezvoltare în studioul din Paris și este planificat să apară în sezonul de iarnă al anului curent. Dezvoltat de echipa care a creat și Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter și Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2, noul joc va prezenta pe monitoare tehnologie de ultimă oră, echipamente high-tech, respectiv o campanie single-player și moduri multiplayer deosebite. Ubisoft va oferi fanilor șansa de a încerca primii noul joc în cadrul unei sesiuni beta ce va avea loc în această vară. Invitația la acest beta exclusiv va fi disponibilă pentru o perioadă limitată celor care vor achiziționa Tom Clancy's Splinter Cell Conviction pentru Xbox 360, joc care va apărea pe 16 aprilie. Doh!

NAPOLEON: TOTAL WAR MULTIPLAYER

SEGA și Creative Assembly ne anunță că Napoleon: Total War va fi primul joc al seriei al cărui campanie va putea fi jucată și în multiplayer, atât competitiv cât și în co-op. În plus, producătorii au introdus un nou sistem de joc, pe care l-au numit „drop-in battles”, în care jucătorii pot prelua comanda AI-ului pe parcursul unei bătălii.



LOST PLANET 2 ȘI SSF IV: DATE DE LANSARE

Capcom a anunțat datele de lansare pentru Lost Planet 2 și Super Street Fighter IV. Astfel, Lost Planet 2 va avea parte de o lansare simultană în Statele Unite și Europa pe data de 18 mai. Această dată este valabilă doar pentru versiunea destinată consolelor (PS3 și Xbox 360). Posesorii de PC-uri sunt nevoiți să mai aștepte, dar încă nu se știe cât. Pe de altă parte, Street Fighter IV va fi lansat pentru console pe 27 aprilie în Statele Unite și pe 30 aprilie în Europa. SSF IV va veni cu personaje, ultra-combo-uri și moduri noi de joc online plus vechile „bonus stages” și un gameplay îmbunătățit.

SPELLFORCE 2: FAITH IN DESTINY ÎN APRILIE

JoWood a anunțat noua dată de lansare pentru SpellForce 2: Faith in Destiny, expansiunea standalone pentru SpellForce 2 programată să apară în iarna lui 2009. Cum 2009 a trecut, iar iarna e și ea pe ducă, noua dată de lansare a fost fixată în luna aprilie a anului curent. În Faith in Destiny, o forță misterioasă amenință lumea Eo. Drept urmare, jucătorul, care va intra din nou în pielea unui erou versat în arta războiului/zidăriei, va trebui să pună osul la bunăstarea gloatei de Shaikani, ajutându-i să încheie o serie de alianțe cu unicul scop de a învinge forța cea misterioasă anterior menționată. Ca orice expansiune cu bun simț, Faith in Destiny va conține unități, clădiri și vrăji noi, o rasă nouă (aliata forței misterioase TM), un număr ridicat de misiuni și un motor grafic ușor îmbunătățit. Ca fapt divers, JoWood se mai laudă că în Faith in Destiny, Avatarul va putea călări dragoni. Oh boy!

PACHETUL BUSINESS

www.chip.ro/librarie

ABONEAZĂ-TE pe UN AN la revista preferată și ai:

CHIP DVD	CHIP CD	LEVEL	PC-Practic	FOTO VIDEO
150.0 lei 112.5 lei	96.0 lei 72.0 lei	180.0 lei 119.0 lei	96.0 lei 75.0 lei	100.0 lei 79.0 lei



BUSINESS MIND
Intră în mintea celor mai mari gânditori de management!



ABISULUI
Cel mai bine vândut ghid ce oferă un plan nou de joc în marketingul industriilor high-tech.



KARAOKE CAPITALISM
Management pentru omenie. Este o lectură obligatorie pentru cei care doresc să devină un original de primă mână al propriei lor persoane.

CARTEA BUSINESS LA CEL MAI MIC PREȚ

PUBLICA

CARTEA IT LA CEL MAI MIC PREȚ

POLIROM

www.chip.ro/librarie

PACHETUL IT

ABONEAZĂ-TE pe UN AN la revista preferată și ai:

CHIP DVD	CHIP CD	LEVEL	PC-Practic	FOTO VIDEO
150.0 lei 112.5 lei	96.0 lei 72.0 lei	180.0 lei 119.0 lei	96.0 lei 75.0 lei	100.0 lei 79.0 lei



29.9 lei



10.5 lei



15.9 lei



KINGS AND CASTLES

Chris Taylor, eminența cenușie din spatele lui Total Annihilation și „tătucl” studiourilor Gas Powered Games (Dungeon Siege, Demigod, Supreme Commander) ne pregătește un nou RTS. Și nu un RTS oarecare, ci ditamai RTS-ul epic, Kings and Castles. Care, ca orice bâzdăganie epică din zilele noastre, va sălăși atât pe PC-uri cât și pe consolele next-gen. După tipic, au fost făcute promisiuni: zoom nesimțit, un motor grafic năucitor care va rula și pe calculatoarele ceva mai slabe și hărți incredibile (aici tind să le acord credit, hărțile din Demigod erau foarte artistice). Ni se mai promite și că vom fi puși la curent cu fiecare aspect al procesului de producție prin intermediul site-ului oficial (www.kingsandcastles) și al rețelelor sociale, deci vă sfătuiesc să stați cu ochii pe site și pe userul lui Taylor de pe Twitter (DeathBot9). Și fiindcă nu există încă screenshot-uri, vă invit să admirați un cal fericit. Ne plac caii, mai ales când nu sunt deprimați.

GTA IV: EPISODES FROM LIBERTY CITY VIN PE PC



Lucruri bune se întâmplă celor ce așteaptă. De exemplu, încăpățânații cu PC, care n-au binevoit să-și cumpere consolă pentru a se putea bucura și ei de cele două DLC-uri pentru GTA4 (The Lost and The Damned și The Ballad of Gay Tony) se vor bucura să afle că în data de 30 martie 2010 (sper că am înțeles bine și este vorba de 2010), Rockstar va lansa prin intermediul distribuției digitale GTA4: Episodes from Liberty City pentru versiunea de PC a îndrăgitei simulatoare de „băeș”. Cam târziu, totuși...



LEGO HARRY POTTER ÎN MAI

Toamna se numără bobocii, spune sfătoasă înțelepciunea restanțierilor. La școlile de vrăjitori treaba stă puțin altfel și bobocii se numără primăvara. Mai exact în luna mai, când LEGO Harry Potter: Years 1-4 va vedea lumina zilei. Oficial.

INTERPLAY, DIN NOU PE VAL?

Un individ cu foarte mult timp liber și o pasiune morbidă pentru tranzacțiile (altora) de acțiuni, a descoperit un raport conform căruia câteva milioane din acțiunile Interplay și-au schimbat stăpânul și au ajuns pe mâna lui Frederic Chesnais (hint: MicroProse Systems LLC). Deși ar fi foarte interesat de aflat și ce mai învârte MicroProse-ul (hint: hardware), ne interesează mai mult ce-are de gând să facă Interplay cu banii (în afara MMO-ului Fallout).

Un investitor Interplay mai guraliv a declarat pe forumul site-ului Duck and Cover că tranzacția face parte dintr-un plan de finanțare pentru dezvoltarea a patru proiecte bazate pe proprietățile intelectuale ale Interplay-ului. Adică Earthworm Jim, Descent, Dark Alliance și, aparent, MDK. Asta presupunând că vor reuși să scape basma curată din ghearele avocaților Bethesda.



WORMS 2 ARMAGEDDON VINE PE STEAM



Un post pe pagina de facebook (știți eu că rețelele ăștea sociale îmi vor folosi și mie măcar o dată) a companiei Team17 anunță (re)lansarea iminentă a mirificului Worms 2: Armageddon prin intermediul platformei de distribuție digitală Steam. Nu a fost anunțată o dată exactă, deci în locul vostru aș sta geană pe steam, pentru că armageddonul viermilor e un eveniment care nu trebuie ratat cu niciun chip. Mai ales dacă l-ai experimentat în copilărie, n-ai plătit bilet și te-ai simțit nespuns de vinovat.

OBSIDIAN ÎNTOARCE ROATA. TIMPULUI.



Red Eagle Games, compania care a achiziționat în 2008 drepturile de a dezvolta jocuri video plasate în universul Wheel of Time (opera răposatului Robert Jordan), are de gând să intre în franciză cât mai curând. În acest scop, a încheiat un parteneriat Obsidian, companie cu „ceva” experiență în domeniul RPG-urilor. Detaliile lipsesc cu desăvârșire, știm doar că Obsidian va dezvolta jocuri (pluralul îmi dă speranțe că shooter-ul din '99 n-o să rămână singur pe lume) Wheel of Time pentru PC, Xbox360 și PS3. Să fie permise.

„Echipa de la Obsidian a demonstrat în repetate rânduri că poate îmbina cu succes arta povestirii cu tehnologia pentru a crea RPG-uri memorabile”, a declarat entuziasmat Rick Selva, CEO-ul companiei Red Eagle. Nu neg calitățile de „povestitori” ale oamenilor de bine de la Obsidian, însă tehnologia lor (adică a foștilor angajați Troika și Black Isle) întotdeauna mi-a cam dat bătăi de cap.



ALAN WAKE DOAR PENTRU CONSOLE

Alan Wake va ajunge pe rafturile magazinelor în 21 mai, dar nu va fi lansat și pentru PC. Pentru a aprecia ironia fină, vom călători în timp în anul 2005 când Alana Wake a fost anunțat cu surle și trâmbițe. Pentru consolele next-gen și PC. Un an mai târziu, Alan Wake a fost prezentat lumii întregi ca un joc care va profita de gigantul avans tehnologic pe care Vista urma să-l ofere lumii întregi. S-a discutat chiar și despre o posibilă exclusivitate Vista. După care s-a așternut o liniște de mormânt. Liniște întreruptă din nou de Microsoft, care a anunțat că Alan Wake va fi o experiență care trebuie neapărat trăită pe canapea, în fața televizorului. Conectat la un Xbox 360, desigur, căci doar așa ne putem bucura de un thriller psihologic. Pe canapea, în fața celui mai destoinic psiholog în existență: televizorul.

DEUSEX 3 BOTEZAT?

Fiindcă numărul din coadă trebuie să poarte și un nume, Square Enix a înregistrat Deus Ex: Human Revolution și Deus Ex Human Revolution. Așadar, există o mare posibilitate ca al treilea membru al familiei Deus Ex să fie botezat Human Revolution și nu D3us eX, cum am văzut că se poartă la Eidos...



PACHETUL ENCICLOPEDII

www.chip.ro/librarie

ABONEAZĂ-TE pe UN AN la revista preferată și ai:

CHIP DVD	CHIP CD	LEVEL	PC-Practic	FOTO VIDEO
150.0 lei 112.5 lei	96.0 lei 72.0 lei	180.0 lei 119.0 lei	96.0 lei 75.0 lei	100.0 lei 79.0 lei

ENCICLOPEDIA LA CEL MAI MIC PREȚ



MAREA CARTE A JOCURILOR MINTII
434 probleme creative de logică, geometrie și modele matematice.
„Cea mai atractivă, ingenioasă și antrenantă colecție de probleme distractive editată până acum” New York Times



ÎNVĂȚĂ-MĂ
500 de lucruri pe care trebuie să le știi. Idei pentru viață, de la cotidian la exotic!
O enciclopedie vizuală scrisă într-un stil glumeț, colocvial și, totodată, bine informat.



www.chip.ro/librarie

PACHETUL SCIENCE & FICTION

ABONEAZĂ-TE pe UN AN la revista preferată și ai:

CHIP DVD	CHIP CD	LEVEL	PC-Practic	FOTO VIDEO
150.0 lei 112.5 lei	96.0 lei 72.0 lei	180.0 lei 119.0 lei	96.0 lei 75.0 lei	100.0 lei 79.0 lei

CARTEA SCIENCE & FICTION LA CEL MAI MIC PREȚ



18.9 lei



15.9 lei



17.9 lei



16.9 lei

NEMIRA plăcerea lecturii

CÂȘTIGĂTORUL

concursului exclusiv

ASSASSIN'S CREED 2 HIDDEN BLADE

organizat de

LEVEL și UBISOFT în
luna decembrie este:

**Condrașov Dumitru
din Tulcea**

Acesta a câștigat obiectul de colecție suprem, o foarte valoroasă replică în mărime naturală a armei ascunse în mână a lui Ezio, eroul principal din jocul Assassin's Creed 2!

Info: Câștigătorul este rugat să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728. De asemenea, va trebui să dovedească că nu are antecedente penale și a împlinit vârsta de 18 ani.

DEAD RISING 2 LA VARĂ

Am fost foarte entuziasmați când am aflat, cu destul de mult timp în urmă, că Dead Rising 2, spre deosebire de tatăne-său, un exclusiv de-al icsbocs-ului, va ateriza într-un final și pe PC-uri. După o lungă perioadă de liniște, timp în care a început să ne cam îngrijoreze soarta jocului, Capcom a anunțat că Dead Rising 2 va fi lansat pe PC, Xbox360 și PS3 în data de 31 august în Statele Unite și în 2 septembrie pe teritoriile europene. Lansarea va fi precedată de Dead Rising 2: CASE ZERO, un scurt prolog al lui Dead Rising 2, destinat exclusiv consolelor Xbox 360. Braaaaaains!



SE VOR LANSA

Battlefield: Bad Company 2	PC, PS3, X360	Electronic Arts
Supreme Commander 2	PC, X360	Square Enix
God of War III	PS3	SCEA
Command & Conquer 4	PC	Electronic Arts
Warhammer 40k: DoW II Chaos Rising	PC	THQ
Dragon Age: Origins -- Awakening	PC, X360, PS3	Electronic Arts

Windows®. Viața fără limite.
ASUS recomandă Windows 7.



IGNITE TRUE-TO-LIFE BATTLES ASUS SERIA G

Cu un design ce înfățișează reminiscențe futuristice ale unui robot războinic, ASUS G60Jx desfășoară o serie completă de armament tehnologic pentru a-ți oferi un puternic avantaj. Luptă împotriva forțelor întunericului cu tastatura chiclet iluminată și micșorează timpul de reacție cu reflexe rapide. Lovește înainte ca inamicul să reacționeze datorită tastelor de gaming dedicate. Tehnologia superioară EAX™ oferă o experiență cât mai apropiată de realitate și sunet CMSS surround iar împreună cu boxele Altec Lansing® premium poți simți fiecare pas nevăzut al inamicului. Echipat cu procesor Intel® Core™ i7-720QM, ASUS G60Jx vine de asemenea cu placă video NVIDIA® GeForce™ GTS 360M ce dispune de tehnologia PhysX™ pentru un realism fizic în timpul jocului cât mai autentic. Bucură-te de nou ASUS G60Jx astăzi. Ai să descoperi că realitatea virtuală tocmai a devenit mult mai reală.



NEW



Faster.
Smarter.

Intel, logo-ul Intel, Intel Core și Core Inside sunt mărci înregistrate ale Intel Corporation în Statele Unite și în alte țări.

PACHETUL JOCURI

ABONEAZĂ-TE pe UN AN la revista preferată și ai:

CHIP DVD

~~150.0 lei~~ **112.5 lei**

CHIP CD

~~96.0 lei~~ **72.0 lei**

LEVEL

~~180.0 lei~~ **119.0 lei**

PC-Practic

~~96.0 lei~~ **75.0 lei**

FOTO VIDEO

~~100.0 lei~~ **79.0 lei**

UN JOC
COMPLET
LA CEL MAI MIC PREȚ



MIDDLE-EARTH QUEST

Franciza Inelului

Pentru cei care nu au citit cărțile din seria The Lord of the Rings și au văzut doar filmele trebuie menționat că, între momentul în care Frodo primește inelul și cel în care pleacă efectiv către Mordor, există o perioadă de 17 ani (nu e greșală de tipar) în care Gandalf se documentează, îl vânează pe Gollum și întreg Middle Earth-ul încearcă să-l țină pe Sauron departe. Middle Earth Quest are loc în această perioadă.

Jocul a fost creat de Christian T. Petersen, veteranul din spatele Twilight Imperium și A Game of Thrones. Este puțin diferit de celelalte jocuri în format unul contra mulți în sensul că nu mai există secretul identității ca la Shadows over Camelot sau Battlestar Galactica. Numărul maxim de jucători este de patru, dintre care unul va juca tot timpul rolul lui Sauron, iar restul vor fi eroi ai Pământului de Mijloc.

One ring to rule them all

Jocul vine cu o hartă a Pământului de Mijloc care le va fi foarte familiară împătimitilor Tolkien și cu o mulțime de pachete de cărți. Mai multe decât mi-a fost dat să văd vreodată la un loc. Nici nu o să le mai număr dat fiind că aproape tot ce se întâmplă în joc se face cu cărți. Mai sunt diverse piese și

figurine care reprezintă elemente de joc cum ar fi influența lui Sauron sau puterea eroilor.

Pentru cei care vor să joace cu Aragorn sau Legolas am o veste dezamăgitoare. Nu se poate. Eroi sunt creație proprie a autorului, iar personajele cunoscute vor apărea în joc doar ca aliați. Sauron, pe de altă parte, are acces la îndrăgii Gothmog, Mouth of Sauron, Witch King, Nazguli și mulți alți monștruleți adorabili.

Obiectivul jocului pentru fiecare tabără e de a... câștiga. În acest scop primește o misiune secretă la începutul jocului și va încerca să termine această misiune înainte ca ceilalți să ajungă la finalul jocului (contorizat de o pistă și niște jetoane care avansează în fiecare tură). Dacă tabăra care ajunge la final nu și-a îndeplinit misiunea, câștigătorul se decide prin luptă între unul din eroi (ales de comun acord) și Nazguli.

Primul lucru care sare în ochi la structura jocului este cât de diferite sunt stilurile de joc între tabăra eroilor și cea a lui Sauron. După cum urmează...

Men of the West

Eroi au câteva atribute definitorii. Cam tot ceea ce fac se face prin intermediul unui pachet de cărți. Numărul acestora reprezintă punctele

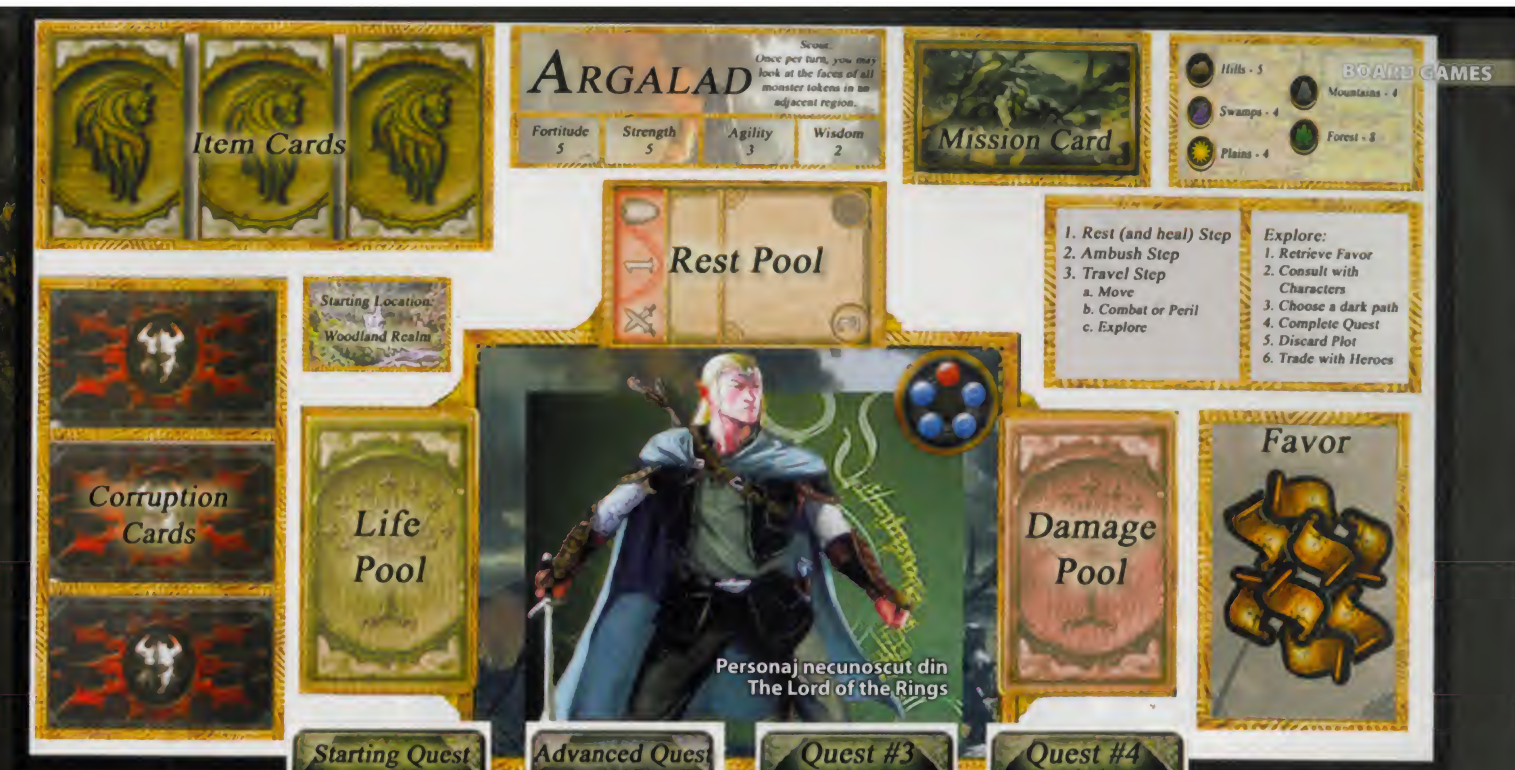
de viață ale eroului, iar informația de pe ele reprezintă un atac în luptă. De asemenea, pentru a se mișca pe hartă, eroii vor utiliza tot cărți. Cele folosite pentru luptă și mutat se vor pune de o parte și se pot recupera la începutul următoarei ture (acțiune de odihnire), iar cele care reprezintă damage-ul luat se pot recupera doar prin spitalizare (slavă Domnului, nu în spitalele de la noi) în cetățile aliate. Astfel, partea eroilor este mai mult un joc de management al resurselor și distribuire eficientă a acestora.

Alte atribute ale eroilor sunt clasice pentru RPG-uri: Strength (numărul de cărți care pot fi jucate în luptă), Agility (care poate fi adăugată la strength sau defense), Wisdom (pentru călătorit în condiții de siguranță) și Fortitude (numărul de cărți trase în fiecare tură).

Luptă epică la Poarta Neagră



La începutul turei sale, eroul poate să se odihnească, recuperând astfel cărțile pierdute. După aceasta, dacă Sauron are un minion sau monstru în locația eroului, poate alege să-l atace cu acesta. Eroul este apoi liber să se miște. Locațiile din joc sunt legate între ele prin drumuri cu iconițe care au un simbol de teren și un număr. Eroul poate arunca ori o carte cu simbolul respectiv sau un număr de alte cărți egale cu numărul reprezentat pentru a se mișca în noua locație. După aceea, va trebui ori să se lupte cu eventualii monștri de acolo ori să aibă un encounter negativ în cazul în care locația este marcată drept „periculoasă” (factor determinat de mai multe condiții). Eroul va putea pe urmă să exploreze locația prin care poate face o multitudine de acțiuni: rezolvat quest-uri, vorbit cu personajele prezente, adunat „favor”, o resursă suplimentară și așa mai departe. Acest pas poate fi repetat de oricâte ori vrea eroul, în limita resur-



selor disponibile. După ce eroul nu mai vrea să se miște, va avea un encounter în locația finală.

One for the Dark Lord sitting on his throne

După fiecare erou, Sauron va avea și el o tură la dispoziție. Tura lui Sauron este mult mai strategică din punctul de vedere al planificării. Influența lui Sauron pornește din fortărețele lui sub formă de lanț prin locațiile aflate în extensie directă. Un fel de creep al Zergilor. Dacă lanțul e întrerupt, influența care nu mai e legată de o fortăreață se pierde. La începutul fiecărei ture, Sauron va pierde influența din zonele ocupate de eroi. Jetoanele care determină progresul jocului vor avansa independent, iar apoi Sauron poate începe să-și facă „dambla”.

În fiecare tură, Sauron poate juca o carte Plot care îi avansează diferit jetoanele, iar apoi poate juca o carte eveniment. Acțiunile pe care le poate întreprinde sunt de trei feluri. Poate să își extindă influența pe hartă, să tragă cărți pe care le poate juca pentru a pune bețe în roate eroilor sau să recruteze și să mute monștri pe hartă. Sistemul de acțiuni este făcut în așa fel încât o acțiune devine mai puțin puternică pe măsură ce este folosită mai des și își revine doar după un anumit timp. Un fel de cooldown pentru a preveni abuzul. La finalul turei sale, fiecare erou va trage cărți egale cu fortitude-ul său.

Lupte în Middle Earth

O luptă se desfășoară relativ simplu. După ce fiecare jucător participant își trage cărțile, vor juca simultan câte una. Fiecare carte are un atac, un defense, o eventuală abilitate specială și un cost. Defense-ul unei cărți se scade din atacul celeilalte, iar restul se alocă drept damage eroului, respectiv inamicului. Dacă unul din ei joacă o carte al cărei cost adunat cu cele ale cărților jucate în prealabil depășește strength-ul propriu, va deveni obosit și va pierde luptă. Primul care devine obosit sau moare va pierde, evident, lupta.

Un erou mort este mort definitiv, dar este foarte greu pentru acesta să moară cu adevărat dacă își folosește resursele inteligent. Monștrii lui Sauron sunt relativ dispensabili, dar generali nu. Singurii care nu pot fi omorâți sunt Nazguli.

Jocul se desfășoară practic sub forma unui concurs în care fiecare tabără încearcă să o învingă pe cealaltă în timp ce își duce la capăt misiunea în limita timpului disponibil. În primele câteva minute de joc, acesta pare foarte haotic, dar pe măsură ce avansează, devine tot mai clar că este un boardgame foarte bine gândit și structurat (cum de altfel mă și așteptam de la Petersen). Regulile sunt comprehensive și foarte ușor de reținut după două-trei ture de joc.

Dacă ar fi să îl rezum într-o frază, Middle Earth



Pe aici pe undeva ar trebui să fie niște Hobbiți

Quest este un Arkham Horror la care se adaugă un element competitiv și mult mai multă strategie. Ritmul jocului este unul alert, iar durata unei sesiuni nu este foarte mare. Middle Earth Quest este în același timp un joc lejer și complex. Nu doar pentru împătimiți.

Paul Policarp



Cu Nazguli pe urme

LECȚIA NUMĂRUL DOI

Industria de jocuri și rolurile din cadrul ei Partea I

Producători, distribuitori, publisheri, contractori – cui mulțumești sau pe cine înjuri când te joci un joc video? Ba mai mult, dacă ești interesat de o carieră în industria jocurilor, care este prima meserie care îți vine în minte și la câte exact te poți gândi? Adevărul este că orice joc video este un produs complex și că, într-o industrie în care echipele variază în număr de la sub 10 la peste o sută, este foarte dificil să îți găsești drumul. Vestea bună este însă că, într-un domeniu atât de complex și de fascinant, există o grămadă de posibilități să contribui la crearea produselor care ți-au acaparat atât de mult din timpul liber.

Industria jocurilor se împarte, în principal, în publisheri, distribuitori și studiouri de jocuri, completate însă de o mulțime de companii adiționale specializate pe domenii de nișă. Publisherii sunt „editurile” din acest domeniu, responsabile de procesul de publicare al jocurilor video. Acest proces de publicare implică dezvoltarea efectivă a jocului, manufactura (producerea cutiei care include DVD-ul, manualele etc.), marketingul, publicitatea sau localizarea. Distribuitorii sunt cei responsabili de distribuția jocurilor, un proces care implică în prezent foarte multe schimbări (și mă refer în mod particular la distribuția online). Cei mai importanți publisheri se ocupă și de distribuția jocurilor. Studiourile de jocuri – sau dezvoltatorii de jocuri – sunt companiile care produc efectiv jocul în sine. Contractorii sunt companiile contractate să ajute sau să dezvolte complet o anumită parte a jocului. Alături de distribuție, publisherii au adesea și propriile lor studiouri de dezvoltare, deținute din start sau cumpărate. Pe lângă toate acestea, se adaugă și companiile specializate de partea legală a producției și distribuției de jocuri, cele care dezvoltă software pentru crearea de jocuri sau cele specializate în resurse umane pentru industria jocurilor.

Celula principală a industriei o constituie totuși studiourile de jocuri. Acestea pot oferi servicii complete

- și anume, dezvoltarea de la A la Z a unui joc – sau servicii specializate, și anume dezvoltarea unei anumite părți a unui joc.

Studiourile de jocuri

„Furnicile” industriei de jocuri sunt studiourile, responsabile de crearea jocurilor atât din punct de vedere programatic, cât și artistic, deși nu ele dețin singurul cuvânt în ceea ce privește designul și funcționalitatea produsului la care lucrează. Majoritatea studiourilor de jocuri sunt specializate pe anumite platforme (PC, Xbox 360, PlayStation 2, 3 și PSP, Nintendo DS, Wii etc.), iar unele se împart și în funcție de un anumit gen de joc pe care îl dezvoltă. În ceea ce privește studiourile de nișă, unele sunt specializate doar pe portarea jocurilor de pe o platformă pe alta sau pe localizarea (traducerea tuturor textelor dintr-un joc) pentru anumite părți ale lumii, în vreme ce altele dezvoltă middleware – programe software folosite în crearea de jocuri, cum ar fi generatoare de elemente 3D sau chiar engine-uri fizice sau grafice, care sunt utilizate de alte studiouri cu licență sau în schimbul unei părți din profitul obținut de titlul în cauză.

Studiourile de jocuri se compun din programatori, artiști 2D, artiști 3D și de sunet, oameni specializați pe crearea de efecte speciale, designeri de nivel, designeri de joc și manageri, precum și persoane care dețin funcții mai puțin legate de jocuri în sine, precum contabilii sau specialiști în resurse umane.

Cea mai mare parte dintre meseriile întâlnite într-un studio de jocuri se împart și ele în mai multe sub-categorii, determinate atât de structura proiectului, cât și de structura în sine a companiei.

Indiferent de organizarea studioului, dezvoltarea unui joc presupune extrem de multă muncă de colaborare între echipe. Nu pot exista jocuri fără management, design, programare, grafică, sunet, artă, efecte speciale (decât în unele cazuri deosebite care, de altfel, confirmă

regula - vezi MUD-urile). Iar regula asta se aplică până și la cele mai nevinovate funcționalități. Managementul este responsabil pentru structurarea, planificarea și bunul mers al proiectului, designul definește cele mai fine detalii, programarea le implementează, 2D-ul și 3D-ul le dau formă, culoare și viață, efectele speciale (FX) le fac explozive, sunetul le dă voce, level designul le creează un context.

Coordonarea unei astfel de echipe este o muncă foarte grea și, datorită complexității pe care o presupune un joc și numărul mare de persoane foarte creative care sunt implicate, rolul fiecărui participant este cel puțin la fel de important ca strategia de lucru aplicată de companie în sine. Ceea ce stă de fapt la baza unui joc bun este o echipă formată din oameni cu viziuni diferite, care este însă capabilă să se respecte reciproc și să valorifice fiecare dram de genialitate din fiecare. Aceasta este trăsătura care definește calitatea unui joc și pe care ar trebui să o înjuri sau căreia să îi mulțumești atunci când te joci.

În mod tipic, orice funcționalitate de care beneficiezi la orice timp dat reprezintă rezultatul muncii tuturor persoanelor implicate în acel proiect. Spre exemplu, Locke se joacă acum în Star Trek Online și tocmai finalizează o luptă spațială împotriva unei mulțimi de NPC-uri. Este aproape de a câștiga, însă este sub atac continuu. Eu aud: „Warning! Ship is under attack! Target shields have failed!”. Experiența mă ajută să înțeleg complexitatea acestei situații. Sebi are un light cruiser model NX, numit USS Dominion. Nava în sine este produsul a două departamente, și anume 3D și 2D, care au recreat-o din punct de vedere vizual să fie cât mai aproape de Enterprise-ul pe care îl cunoaștem cu toții. Comportamentul ei este produsul unui departament de programare, care a învățat-o să atace, să poată fi manevrabilă, dar în același timp, să și fie supusă riscului de a fi distrusă. Nava deținută de Sebi este controlabilă prin intermediul tastelor funcționale și al HUD-ului, anume butoanele disponibile pe ecran - toate produsele designului, care determină accesibilitatea acestora, și a 2D-ului, care determină aspectul acestora, la care evident, inter-



vine programarea care le oferă funcționalitate. FX-urile adiacente - și anume shield-ul care înconjoară nava, exploziile de pe ecran, shield-urile navelor inamice, FX-urile de sunet care mă anunță stadiul navei inamice sau stadiul navei proprii - sunt rezultatul departamentelor de FX-uri, care pot fi vizuale sau de sunet. Că tot am ajuns la sunet, Locke a câștigat. Pot ști această situație intuitiv, fiindcă muzica de fundal a jocului s-a schimbat la tema clasică a Star Trek-ului, iar toate comenzile pe care le dau acum sunt „calme” - apăsări de butoane, deschideri de uși din interiorul navei. Acum, partea de explorare intervine - Sebi a dat comanda de Warp, ceea ce echivalează cu un cut-scene mic, un FX vizual care îmi arată urma reactorilor, precum și un FX audio, care îmi sugerează că nava și-a lansat warp drive-ul. Cut scene-ul în sine este un produs al departamentului 3D, responsabil și de animații, care a poziționat camera într-un unghi care să permită vizionarea efectelor și să aibă un impact maxim de warp drive. Vă pot garanta că numai aceste câteva secunde de joc au luat probabil cel puțin câteva luni de muncă și prin iterații au ajuns la versiunea cât mai aproape de perfecțiunea unei viziuni a acestui eveniment, care se va desfășura la comanda jucătorului, fapt comandat de programare. Designul a mai spus și că acest eveniment va fi semnalizat de lipsa de HUD - un alt detaliu care a ajuns în versiunea comercială după mult timp de compromisuri și iterații.

Pentru a coordona o astfel de muncă atât de strâns legată inter-disciplinar, fiecare studio se organizează în funcție de necesitățile proprii și metodologia de lucru folosită, care determină ulterior un mod de lucru (workflow). Un workflow trebuie să țină cont de „drumul” fiecărei funcționalități în parte și să îl plănuiască în concordanță cu acesta. Bunăoară, nu putem avea un avatar al jucătorului fără modelare 3D și texturare 2D și tot așa, un model bine creat nu poate „avea viață” într-un joc fără programare, sunet, efecte speciale. Cu speranța că v-am convins de importanța fiecărui departament, începem acest capitol al Game Dev-ului cu descrierea departamentului de programare.

I write code

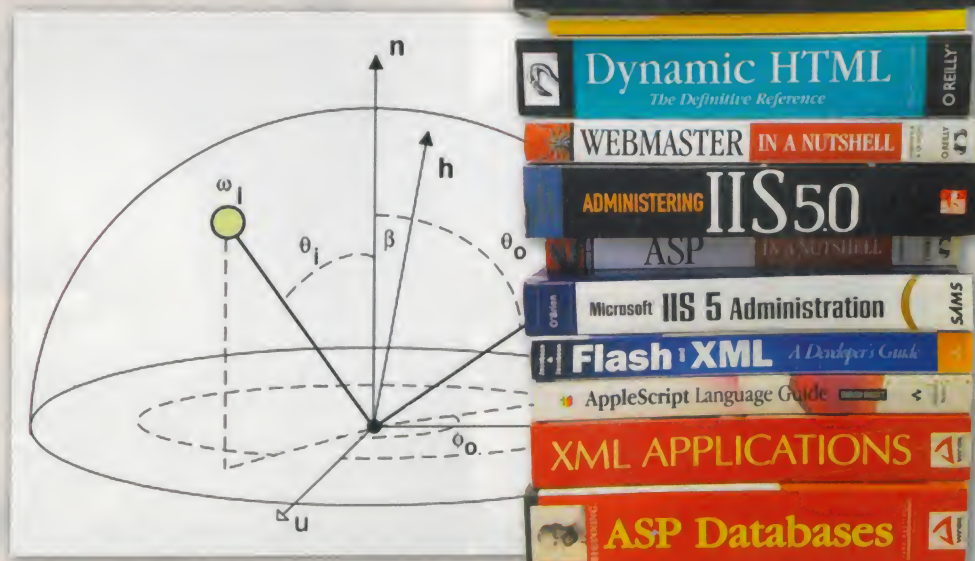
Programatorii dintr-un studio de jocuri sunt adesea separați în două tagme bine definite, și anume cei care se ocupă de engine-ul jocului și cei care se ocupă de funcționalitățile specifice unui proiect anume. Engine-ul, motorul complex care stă la baza oricărui ti-

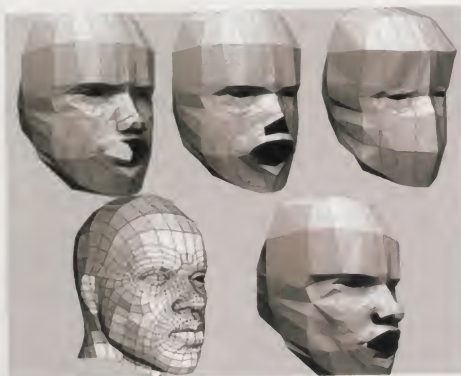
tlu, poate fi intern sau cumpărat, însă, indiferent de caz, trebuie constant personalizat pentru fiecare titlu în parte, prin adăugarea de funcționalități specifice. Engine-ul - și implicit programatorii care se ocupă de el - poate conține o componentă de fizică, una grafică, una de inteligență artificială (AI), una de sunet, una de interfață, una de rețea sau una de unelte (aici sunt incluse o pleiadă foarte cuprinzătoare de soft-uri care, de exemplu, generează niveluri de joc, quest-uri, encounter-uri, progresii de joc, personaje, elemente de level design și așa mai departe). Uneori, studiourile au și programatori specializați exclusiv în portarea unui joc pe diverse platforme, fiecare cu propriile specificații și limitări, programatori specializați pe componenta de localizare sau programatori care se ocupă doar cu mentenanța engine-ului propriu, reparând constant bug-urile raportate de echipă. Multe studiouri de jocuri au propriile soft-uri de management al proiectelor, baze de date cu așa-numitele asset-uri (acestea pot fi modele 3D, texturi, animații, efecte, AI-uri și în principiu orice componentă a unui joc care este păstrată pentru referință și care poate fi reutilizată total sau parțial în alte proiecte), propriile rețele web (pornind de la un site propriu de prezentare și până la un portal de comenzi sau chiar distribuție de titluri ori conținut specific titlurilor create), fiecare dintre acestea având uneori echipe de programatori specializate pe mentenanța lor. Desigur, în funcție de mărimea studioului și proiectele la care se lucrează, programatorii pot avea unul sau mai multe roluri din cele listate mai sus. În

ceea ce privește cerințele job-ului, acestea diferă foarte mult în funcție de specializarea studioului. În ceea ce privește cerințele job-ului, cel mai des întâlnit limbaj de programare care se cere este C++ și, în mai mică măsură, C. Evident, studiourile axate pe jocuri specifice cum ar fi cele browser-based, jocuri de mobile sau jocuri special create pentru platforme sociale au cerințele proprii, de aceea, este important pentru cei interesați de o carieră în domeniu să se intereseze în prealabil de segmentul industriei la care aspiră. A te interesa include și a pregăti un portofoliu corespunzător, căci aproape orice studio va cere asta și își va evalua candidații în funcție de skill-urile pe care aceștia au fost în stare să le demonstreze. Așadar, dacă te bate gândul să te faci programator de jocuri, în mod ideal ar trebui să ai cel puțin un proiect propriu la activ, pe care, chiar dacă îl construiești cu ajutorul uneltelor open source disponibile, să fi capabil să îl explici cap-coadă. Proiectul nu trebuie să fie de o calitate comercială, ci doar să demonstreze ce ești în stare să faci.

Experiența efectivă de gaming contează și ea într-o astfel de carieră, uneori chiar foarte mult. Un număr impresionant de jocuri jucate înseamnă că știi ce s-a făcut, ce se poate face și că ai o idee asupra a ceea ce se așteaptă de la tine. În plus, deși este adesea nerecomandabil ca programatorii să fie designeri, ei sunt frecvent o resursă deosebit de valoroasă de feedback pentru departamentul de design, pentru că sunt cei care au ultimul cuvânt de spus referitor la ceea ce se poate face și în ce condiții (a se citi: în cât timp).

Alături de programare și experiența de joc, unui programator i se cer cunoștințe destul de solide de matematică și fizică. Chiar și un joc aparent lipsit de complexitate cere matematică și cred că pentru no- vici va constitui mereu o surpriză cât de valoroase sunt cunoștințele acelea prăfuite din liceu legate de funcții, de geometrie 2D și 3D, de matrice, fracții, șiruri sau probabilități, de coliziuni, forțe și compuneri de





forțe sau rezultante. Absolut toate mecanicile din spatele unui joc se bazează pe matematică și fizică.

La capitolul de preferat se află cunoștințele de DirectX, OpenGL și, pentru studiourile cu renume, adesea și limbaje de shading (pixel shader, geometry shader, vertex shader) cum ar fi HLSL (High Level Shading Language) al lui Microsoft, GLSL-ul utilizat de OpenGL sau Nvidia Cg. De asemenea, cunoștințele de AI/ algoritmi euristici sau path finding (la baza cărui se află teoria grafurilor și nodurilor) sunt și ele foarte prețuite în acest domeniu. Desigur, orice cunoștințe de engine-uri fizice sau grafice, SDK-uri, librării, modelare și animație sunt bine-venite oricând.

Vestea proastă este că fiecare studio are propriile cerințe și tendința de a valora unele cunoștințe mai mult ca altele. Vestea bună este că jocurile sunt atât de complexe, încât orice cunoștințe de programare, grafică, matematică, fizică, ba chiar și medicină, absolut orice cunoștințe bine stăpânite pot ajunge să conteze foarte mult.

În State sau Europa, majoritatea studiourilor cer din start experiență în industrie și cel puțin un titlu la activ. Cu cât este mai mare studioul, cu atât cerințele sunt mai severe. În România însă, piața nu permite puținelor studiouri de la noi să aibă astfel de pretenții, așa că multe

UN TIP DE STRUCTURĂ ÎNTR-UN STUDIO DE JOCURI

Depinde de fiecare studio în parte cum își structurează echipele și modul de lucru și, în funcție de mărimea lui, poate avea mai multe sau mai puține departamente în componență, însă iată o posibilă organizare (am exclus departamentul de QA):

Programatori de jocuri - la bază programatori software care au ales să dezvolte jocuri; responsabili de tot ceea ce ține de codarea unui joc, ceea ce include engine-ul grafic, fizic, mecanica din spatele personajului controlat de jucător, mecanismele de „conflict” (luptă, capabilități, strategie, construcție, destrucție etc.), inteligența personajelor din joc, generarea de quest-uri, funcționalitatea meniurilor jocului și din timpul jocului, integrarea funcțională a tuturor datelor create pentru un anumit joc.

Artiști 3D - responsabili de crearea conținutului (modelelor) 3D din joc. Acesta include, dar nu este limitat la: personajele care vor fi controlate de jucător (avataruri), orice elemente care țin de acestea (cum ar fi îmbrăcămintea pentru jocurile care se bazează pe controlul unui personaj, modelele de nave pentru jocuri spațiale, armate întregi pentru anumite buildere și simulatoare etc.), personajele controlate de calculator (NPC-uri - Non Player Characters), obiectele folosite de personajele dintr-un joc (arme, armuri, autovehicule, animale, orice tip de obiecte), modelele componente din locațiile frecventate de jucător (orașe, clădiri, camere, mobilier etc.) și în principiu orice element 3D disponibil în lumea unui joc. Oricare dintre acestea poate fi disponibil în mai multe variante, în funcție de numărul de poligoane care poate fi renderizat într-un moment dat pe o platformă dată. De aceea, deseori un artist 3D creează modele din puține poligoane, pe care apoi le detaliază pentru uzul în acele momente din joc în care jucătorul are ocazia să observe detalii. În plus, un artist 3D se ocupă și de animații, adică orice mișcare imprimată unui model 3D dintr-un joc (fie el un avatar, un NPC sau mai mulți, un vehicul care își mișcă roțile, un dispozitiv care este folosit etc.)

Artiști 2D - cei care dau culoare întregii lumi a unui joc. Alături de texturarea tuturor modelelor create de 3D, această muncă include și conceptele artistice care stau la baza întregului joc, designul de interfețe, butoane și orice alt element 2D dintr-o sau pentru controlul unei lumi virtuale.

Artiști de sunet - cei care dau „voce” întregului joc, de la muzica de fundal și până la vocile personajelor sau zgomotul pe care îl fac atunci când activează într-o lume virtuală. Mulți dintre artiștii de sunet din cadrul unui studio de jocuri sunt și

compozitori, însă munca implică adesea folosirea de biblioteci de sunet și editarea sunetelor pentru a se potrivi jocului în dezvoltare.

Artiști FX - efectele speciale pot fi vizuale sau auditive, de aceea și FX-urile se împart în aceste două categorii, fiecare „născându-se” din departamentul 2D, 3D sau audio.

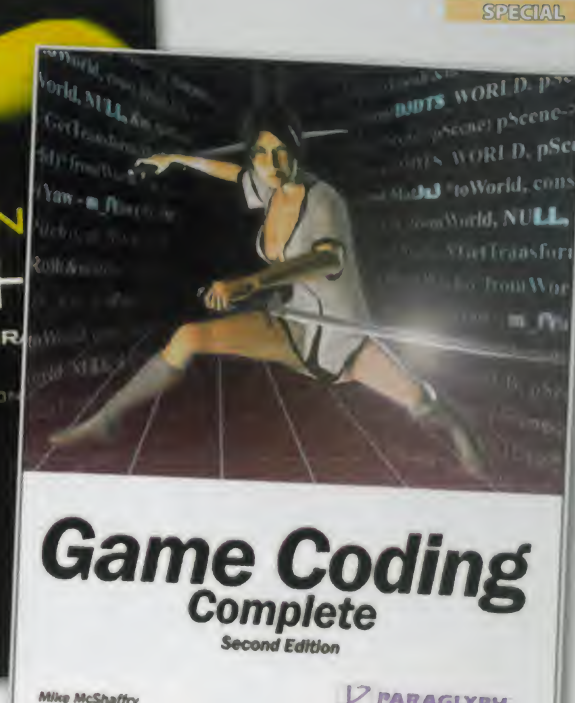
FX-urile sunt elemente speciale determinate de acțiuni bine definite dintr-un joc: coliziuni, explozii, mișcări de luptă, evenimente și așa mai departe.

Level Designerii - sunt cei care construiesc fiecare nivel din joc, fiind maeștrii ai „construcției” unei lumi virtuale estetice cu ajutorul elementelor primite de la celelalte departamente. Tot ei sunt responsabili de a face fiecare nivel interesant, de a plasa AI-uri pe hartă, de a decide unde își începe jucătorul aventura, unde are voie să meargă și unde nu.

Designerii - cei care definesc în cele mai mici detalii întregul joc, de la conceptele generale care definesc viziunea globală și până la balansarea celor mai mici elemente de calcul care produc evenimente într-o lume virtuală. Ei sunt responsabili de redactarea documentelor de design, pe baza cărora lucrează întreaga echipă a studioului. Poate cea mai importantă parte a muncii de designer este colaborarea cu întreaga echipă, pentru a găsi cele mai eficiente soluții de dezvoltare și pentru a coordona întreaga capacitate creativă a echipei.

Managerii - cei care se ocupă de partea organizatorică și adesea și cea financiară a unui joc. Ei sunt responsabili de planuirea efortului de dezvoltare, de estimarea (în ore de lucru și/ sau financiară) procesului de dezvoltare, de atribuirea de priorități modulelor și funcționalităților jocului, de a se asigura că toată lumea din echipă cunoaște viziunea jocului și știe ce are de făcut.

Majoritatea studiourilor de jocuri au rafturi întregi de cărți dedicate programării, în special cele dedicate jocurilor

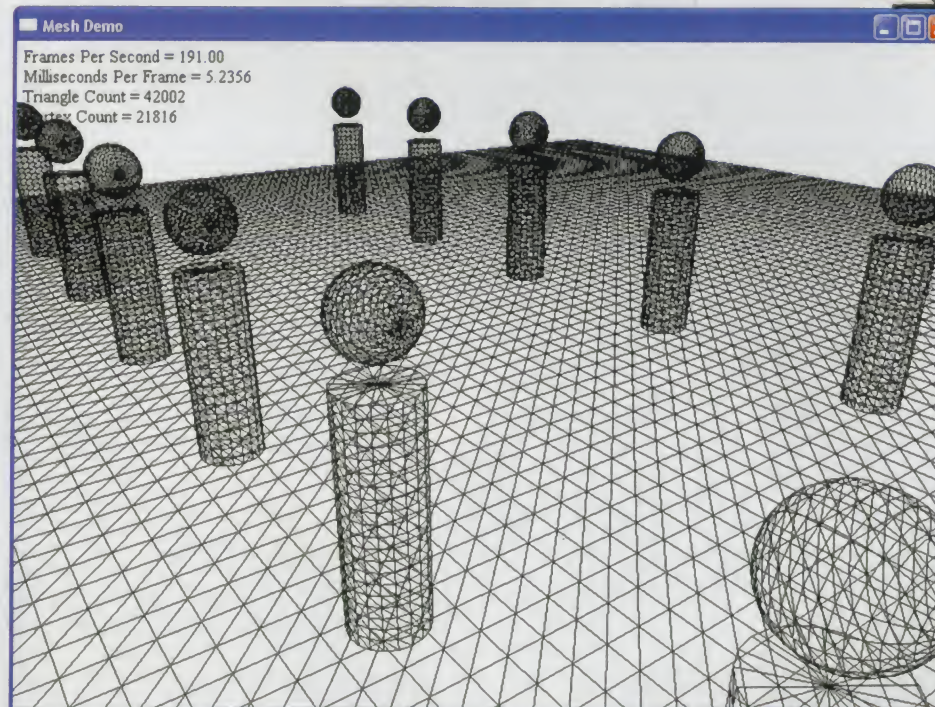
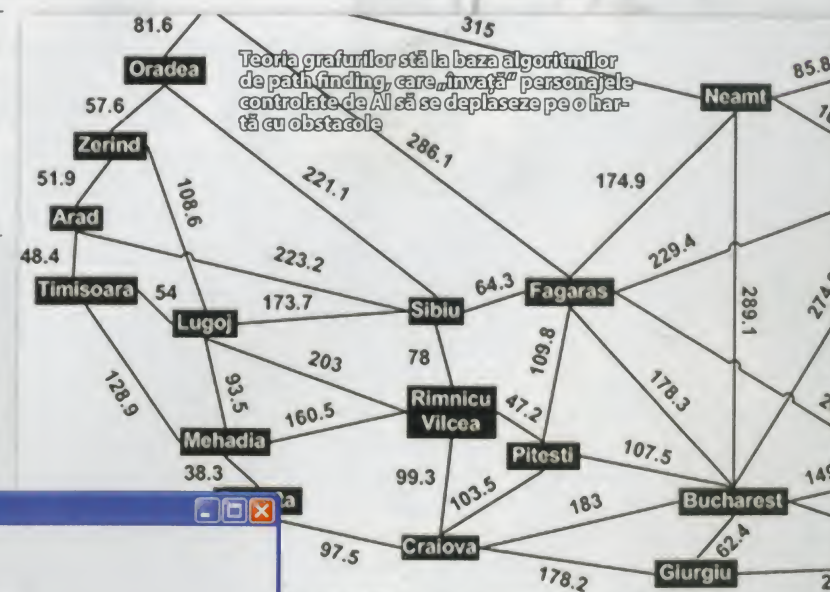


dintre ele se uită cu interes la studenți în anii finali sau absolvenți ai facultăților de profil care își pot dovedi entuziasmul într-un portofoliu și în cadrul unui interviu. Odată ajuns față în față cu angajatorul, alături de cunoștințele tehnice, va trebui să convingi că ai spirit de echipă, că ești o persoană responsabilă, care își înțelege rolul din cadrul echipei (și implicit ce impact va avea asupra echipei calitatea propriei munci), dar care, în asemenea măsură, este independent și descurcăreț pe cont propriu. Deși rareori sunt menționate la interviu, răbdarea și toleranța față de ceilalți membri ai echipei sunt și ele calități esențiale.

Majoritatea studiourilor de jocuri oferă și o perioadă de training, însă aceasta depinde de la caz la caz. Unele programe sunt formale și pot fi aflate direct de pe site-ul companiei aalese, în vreme ce altele nu sunt făcute publice, fiindcă adesea implică informații legate de componente sensibile, cum ar fi tehnologiile proprietare sau unelte dezvoltate in-house.

În orice caz, te poți aștepta să fii trimis direct în producție din prima zi, adică să lucrezi pe un proiect în curs, la task-uri mai puțin periculoase pentru buna evoluție a acestuia. Dacă ești performant, devii din junior, senior și poți ajunge să conduci echipa de programare pentru un alt proiect sau chiar să conduci întregul departament de programare al unui studio. Însă indiferent de nivelul tău într-o astfel de carieră, vei interacționa constant cu întreaga echipă implicată în joc (nu numai cu cei din breaslă) și vei

avea un impact major asupra calității finale a produsului - fiindcă jocurile sunt genul de produse în care o buturugă mică poate răsturna ditamai căruța.



Aceste modele sunt compuse din peste 40.000 de triunghiuri și peste 20.000 de vertexi care vor trebui ulterior renderizate la un framerate optim

I don't write code?!

Ce se întâmplă însă dacă menirea ta nu este programarea? Acest departament este doar unul singur dintr-un studio de jocuri. În articolele Game dev viitoare, voi prezenta mai în detaliu cerințele carierei de artist 3D, 2D, FX și de sunet, respectiv ceea ce înseamnă designul și managementul unui joc. Știu că las partea „juicy” la urmă; însă fără a înțelege ceea ce înseamnă un studio de jocuri, nu are sens să discutăm de design și cu atât mai puțin de management. Adevărul este că cea mai importantă resursă a unui studio de jocuri sunt oamenii și pasiunea pe care aceștia o depun în munca lor. Dacă acum câteva zeci de ani (mai exact, cam 30), se punea preț doar pe idei, astăzi, un joc are nevoie de oameni creativi în toate domeniile implicate pentru a se dovedi un succes.

Lara

Atenție, se închid ușile!

METRO

★2033★

GEN SHOOTER PRODUCĂTOR 4A GAMES DISTRIBUTOR
THQ LANSARE MARTIE 2010 ON-LINE WWW.METRO-
2033GAME.COM/EN PLATFORME PC X360

Scârțait metalic, mizerie, ocheadă amenințătoare, oameni-roboței ale căror fețe emană un iz de hepatită la contactul cu lumina slabă și gălbuie, un vânticel insalubru, balustrade care-ți lasă pielea palmelor lipicioasă în timp ce tranziți pântecul uneia dintre cele mai mari metropole.

Stația de metrou: o adevărată operă de artă urbană, acoperită de un strat gros de gunoi organic, de multe ori uman și un coșmar al claustrofobilor. Cine și-ar închipui că vine și ziua în care nu mai vrei s-o părăsești și-ți ești recunoscător că ai avut inspirația să te afli în ea la mo-

mentul potrivit, ba chiar mai mult, că murdăria ei de nedescris va deveni pentru tine placenta maternă, hrănitore și ocrotitoare, că sistemul de iluminare insipid îți va trezi același sentiment de siguranță și bucurie pe care-l aveai la aprinderea beculețelor din pomul de Crăciun și că vei găsi în stratul gros și prăfuit de beton cel mai dulce leagăn?

Cu siguranță, pasagerii din sistemul de tranzit subteran al Moscovei nu s-ar fi gândit la așa ceva. Cel puțin, nu până în ACEA zi, în care orice legătură cu Suprafața le-a fost curmată de un tunet cumplit, urmat de scrășnete metalice ale ușilor de siguranță ce închideau toate căile de acces către metrourile moscovite. Se mai întâmplă, mai ales atunci când o bombă pică de nicăieri și declanșează

holocaustul nuclear. Iar călăul rutinei zilnice a câtorva mii și zeci de mii de ruși, tineri studioși, golani, muncitori, intelectuali, oameni de afaceri, mame cu prunci, prostituate și criminali devine supremul alma mater. În timp ce, la suprafață, lumea devine un pustiu nuclear, lipsit de căldură, lumină, aer și speranță, marcând detronarea Omului din capătul superior al lanțului trofic, viața, așa cum o știam, începe să fie conservată în cel mai improbabil loc: în măruntaiele capitalei ruse, la mai bine de 65 de metri sub pământ, într-o fortăreață de beton și oțel. Aceasta e premisa shooter-ului horror Metro 2033 și totodată a romanului de ficțiune omonim pe care acesta se bazează, publicat în 2002 de tânărul scriitor rus Dmitry Glukhovsky.

După douăzeci de ani...

...găsim oamenii oarecum acomodați cu situația, făcând tot ce se pricepe mai bine pentru a supraviețui. Spiritele ingineresti și vechile instincte de vânător-cultivatori au reușit să ridice generatoare de electricitate, să construiască adăposturi și să crească

ciuperci și porci pentru hrană, într-o societate improvizată și un climat din ce în ce mai neprielnic. Unii au fost uniți de afinități, de partea lor umană, alții de ideologii, religie, alții pur și simplu de filtre de apă și purificatoare de aer și pentru că altfel nu s-ar fi putut apăra. Astfel, popasurile vechiului metrou s-au transformat în mici societăți, chiar state, cu roluri sociale și economice din cele mai variate: democratice, totalitare, primitive, anarhice. Iar tu, jucătorul, intri în pielea unui puștan de cam douăzeci de ani, pe nume Artyom. N-ai văzut niciodată lumina zilei, nici măcar n-ai pășit dincolo de granițele proprii stații-orășel, VDNH, una dintre comunitățile mai prietenoase și numeroase ale sistemului subteran, situată în nord. Însă atacurile din ce în ce mai frecvente ale mutațiilor născuți de catastrofă și ale unei specii înfricoșătoare, numiți Dark Ones, i-au împins pe vedenești să caute să avertizeze și celelalte stații și poate să formeze o alianță, în speranța de a găsi cheia supraviețuirii. Așa se face că Artyom este delegat să găsească Polisul, inima metroului, pentru a căuta ajutor.

Cocktail atomic

Este bine de știut că prin echipa 4A Games se numără câțiva indivizi care au lucrat la S.T.A.L.K.E.R., așa

Comitetul de întâmpinare a mutațiilor

Un ceas care-ți arată doar când e timpul să mori

Aici radio Moscova. E o dimineață liniștită, vântul bate blând și concentrația de toxine în aer a scăzut la 80%...

ximum un minut să-ți procuri alta, dacă vrei să scapi cu viață. În subteran, călătorind prin tunel, poți fugi doar în două direcții: către necunoscut și amenințări, în față, sau către un loc pe care l-ai lăsat în spate, relativ sigur, dar despre care nu ai nicio garanție că nu-ți rezervă o ambuscadă la întoarcere. O găselniță deosebit de solidă este moneda de schimb: muniția de cincizeci. Adicăteala, în practică, îți golești buzunarele în țestele inamice. Și poate că vei avea nevoie de gloanțele alea mai târziu. Sau invers, le-ai cam cheltuit, iar ultimul glonț a ratat scăfăria ultimului monstru rămas în picioare în timpul unui atac. Frumos! Există chiar și stealth, unde un ceas îți indică gradul de vizibilitate, asemănător cu Thief. Și da, poți distruge surse de lumină. Poți fi un adevărat asasin invizibil sau un Rambo în toată regula, dacă vrei. Însă precauția devine cuvântul de ordine când vine vorba de anomaliile reportate din S.T.A.L.K.E.R., cu efecte și mai variate și manifestări care-ți dau fiori reci pe șira spinării. Plus segmente gen Half-Life, cu sinistre plimbări pe șine, presărate cu lupte. Povestea, pe de altă parte, poate fi influențată de anumite decizii și acțiuni ale jucătorului, conducând spre unul dintre finaluri. Va fi interesant să vedem exact cum funcționează în practică, fiindcă știm deja prea bine genul ăsta de promisiuni.

Așadar, avem atmosferă, role playing, profunzime, imersiune, groază și acțiune nervoasă într-un joc matur, dar despre care am un sentiment că nu este atât de clișeic pe cât sună în teorie. Oricum, de stereotipurile americane sunt sătul, așa că-mi îndrept privirea cu speranță către orice tentativă slavă. Concluziile, peste un număr sau două, dacă mă voi putea opri din jucat.

Caleb

Biletul la control!

Știți, înainte eram actor de filme porno...

LOST PLANET 2

**Bipezi pierduți printre lighioane
cu opt picioare**

GEN ACTION PRODUCĂTOR CAPCOM DISTRIBUITOR CAPCOM LANSARE 18 MAI 2010
ON-LINE CAPCOM.CO.JP/LOSTPLANET/2 PLATFORME X360, PS3, PC

Comparabil din punct de vedere al gameplay-ului cu Gears of War, Lost Planet: Extreme Condition a fost un joc de acțiune reușit, bine primit de publicul jucător și presa de specialitate. Drept urmare, așteptările pe care le aveam cu toții de la urmașul său erau cât se poate de mari, iar asta cu atât mai mult cu cât versiunea demonstrativă, lansată de curând via Xbox Live, pare să le confirme. Astfel, Capcom a dovedit că mecanica de joc poate fi îmbunătățită cu succes și a lăsat să se înțeleagă că ne putem aștepta la multe alte surprize din partea versiunii finale. Noutăți vor fi,

aparent, destule, iar cu o parte dintre ele puteți face cunoștință din cele ce urmează.

La oaza de verdeață să nu te duci ca planta

Acțiunea se petrece tot pe planeta E.D.N. III, la 10 ani distanță de evenimentele din Extreme Condition, dar decorul nu mai este același, grație procesului de transformare ce a afectat dramatic climatul și relieful planetei timp de o decadă. Astfel, zăpada a început să piardă vertiginos teren în fața oazelor de verdeață, veritabile jungle tropicale ce au început să răsără pretutindeni, cerind întinderile de zăpadă în ritm susținut. Mărul discordiei, însă, rămâne în continuare același, și anume energia termală (așa-zisa T-ENG), o resursă vitală pentru

Recoltarea energiei termale în timp real



VR în prim-plan



VR-urile, unul dintre motivele pentru care iubim Lost Planet

care își scot ochii între ele diverse facțiuni ce și-au făcut culcușul pe planetă, cum ar fi așa-zisele NEVEC (Neo-Venus Construction) sau Yuri's Snow Pirates. Deosebit este faptul că jucătorul va avea posibilitatea de a alege din start facțiunea pe care o va ajuta, luptând de-a lun-

Un gândac de milioane...



...și pitici de pus pe fugă



Capcană pentru un tren



Gura care poate înghiți trenul



ne facem drum prin râuri de lichid gastric și culoare lipicioasă către inima bestiei. Slăbită de de gloanțele ce o lovesc cu înverșunare, aceasta va provoca apariția unor

măsură ce crește în nivel, personajul nu va deveni mai puternic, dar va câștiga accesul la noi arme și abilități.

Hai la gâze

Pe lângă poveste, despre care Capcom nu a transpirat nimic semnificativ, Lost Planet 2 îi va oferi jucătorului posibilitatea de a parcurge campania solo alături de alți patru jucători și o componentă multiplayer din care nu vor lipsi luptele de tip Deathmatch și Versus, ce vor aduna laolaltă până la 16 amatori de pac-pac online. Acestea, precum și alte moduri de joc, par să garanteze deja succesul la public al lui Lost Planet 2.

KIMO

Love is in the air

Surprinzător, în Lost Planet 2 își vor face apariția câteva personaje cunoscute în lumea jocurilor, cum ar fi Albert Wesker, unul dintre eroii francizei Resident Evil și doi dintre principalii protagoniști ai seriei Gears of War - Marcus Fenix și Dom Santiago. Capcom a anunțat deja că ne vom putea folosi de înfățișarea acestora atât în single, cât și în multiplayer, Wesker fiind confirmat pentru toate platformele, în timp ce șansele ca Marcus și Dom să fie disponibili pe oricare alta în afară de Xbox 360, scad pe zi ce trece. Și totuși...



Adevărata schimbare

Lost Planet 2 nu vine numai cu o temă vizuală nouă, ci mai ales cu noi elemente de gameplay care ne vor ține și mai mult degetele crispate pe maus sau controller. De exemplu, vom putea decide de la bun început modul în care va arăta personajul interpretat, iar înfățișarea acestuia va putea fi modificată în timp, pe măsură ce acumulează din ce în ce mai multă experiență. La fel se va întâmpla și cu armele, care vor putea fi îmbunătățite într-un mod similar, modificările fiind posibile cu prețul energiei termale recoltate din gânganii și a „punctelor de luptă”. Elementele RPG ar trebui să adauge, astfel, puțin mai mult diversitate și consistență experienței de joc, ceea ce i-ar putea atrage pe fanii înfocați ai genului, inclusiv pe fratele cioLAN.

Modul de desfășurare a ostilităților de-a lungul campaniei solo va fi, la rândul lui, complet diferit, deoarece Capcom a decis folosească ca model acțiunea din Call of Duty 4. Acesta ar fi și unul dintre motivele care l-a determinat pe producător să evite concentrarea jocului în jurul unui singur personaj principal și folosirea unei singure perspective narative. Cât de bună este această alegere, vom vedea.

La fel de nouă este și introducerea sistemului de creștere în nivel, datorită căruia jucătorul va fi recompensat cu puncte de experiență dacă dovedește spirit de echipă și îndeplinește o serie de alte sarcini, care au la bază diverși factori ce țin de modul în care joacă. Pe

GOD OF WAR III

Olimpienilor, VIN!

GEN ACTION PRODUCĂTOR SCE STUDIOS SANTA MONICA
DISTRIBUȚOR SONY COMPUTER ENT. LANSARE 19 MAR-
TIE 2010 ON-LINE WWW.GODOFWAR.COM
PLATFORME PS3

God of War 1 și God of War 2 sunt unele dintre cel mai bine vândute jocuri single player, atingând cifre de ordinul milioane. Un fel de vis umed al oricărui producător de jocuri din galaxie. Cunoscut pe piața jocurilor și sub numele de God of Sales, jocul a apărut exclusiv pentru PlayStation și a bătut recorduri după recorduri. Din fericire, vânzările nu s-au datorat numai unei strategii de marketing desăvârșite, ci și calității sale ireproșabile, ideilor și realizării la care până la acel moment lumea doar visa. A fost jocul potrivit la momentul respectiv.

La noi în redacție este în continuare etalonul după care se cataloghează și notează jocurile de același profil. Cele mai recente sunt Darksiders și Dante's Inferno, jocuri care luate separat sunt bestiale, dar comparate cu „zeul” lor, pălesc în fața lui. Acum toată lumea așteaptă

pitan spartan care, în schimbul victoriei într-o luptă fără sorți de izbândă, îi cere lui Ares ajutorul în luptă. După ce câștigă bătălia, Kratos rămâne în serviciul lui Ares până când acesta îl fantează și îl face să-și omoare familia. Kratos pleacă din serviciul lui Ares și servește alți zei pentru câțiva ani, încercând să uite că și-a ucis familia. Nu reușește și îi cere Atenei absolvirea păcatelor. Dar nimic nu este ușor, așa că lui Kratos i se cere în schimb să îl oprească pe Ares, care dorea distrugerea orașului Atena. După ce îl ucide pe Ares cu un pic de ajutor din partea Cutiei Pandorei, Kratos este absolvit de păcate, dar nu reușește să uite că el și-a ucis familia. Așa că încearcă să se sinucidă. Este oprit de Atena, care îi spune că el este noul zeu al războiului în locul lui Ares. Sfârșit God of War 1.

În Gow2, îl găsim pe Kratos luându-și în serios rolul de zeu al războiului, dar ignorând complet dorințele celorlalți zei și ajutându-i doar pe spartani în luptă. În

momentul în care încearcă să distrugă orașul Rhodos, Zeus aduce la viață Colosul din Rhodos și îl păcălește pe Kratos să își transfere toată puterea în Sabia Olimpului, sabie ce a fost folosită la câștigarea războiului cu titanii. Zeus îl înjunghie cu ea pe Kratos, spunându-i acestuia că nu va ajunge niciodată conducătorul Olimpului. Dar Gaia își bagă coada, îl ajută pe Kratos să scape din strânsoarea lui Hades și îl trimite în căutarea Sorților, cărora le cere să-i schimbe destinul. Când acestea refuză, Kratos le omoară și se întoarce în timp până în momentul în care Zeus îl păcălise. Recuperează Sabia Olimpului, îl rănește grav pe Zeus, dar Atena intervine, este rănită mortal, iar înaintea de a-și da duhul, îi spune lui Kratos că este fiul lui Zeus. Acesta se întoarce și mai mult în trecut până la lupta zeilor cu titanii, pe care îi convinge să pornească împotriva Olimpului. Sfârșit God of War 2.

Pe asta am învățat-o de la Bruce Lee



Dacă privirea ar putea ucide



Călare pe o rază de lumină

God of War 3 și salivează la trailer-e și imaginile ce apar cu țărâta. Dar nu mai avem mult de așteptat. În luna martie a acestui an ne vom afla din nou pe drumul spre Olimp, unde Kratos va duce la sfârșit treaba începută în jocurile anterioare.

Vă rup mufa!

Kratos, zeul războiului. Voi face o scurtă recapitulare pentru cei care nu sunt familiarizați cu povestea din jocurile anterioare. În primul joc, Kratos este un tânăr că-



Lucru manual



Ochiul... OCHIUL!

inele fostei case a zeilor, dându-le posibilitatea oamenilor de a trăi după cum le dictează lor inima și conștiința. Dar până acolo, vom avea de tras, căci după cum ați citit și mai sus despre cele două jocuri precedente, povestea are sușuri și coborâșuri, se ramifică și se întoarce. Deloc previzibilă, ne va trece

prin multe puncte culminante, până vom ajunge la deznodământ.

Atât pentru astăzi. Dar este de ajuns. Nu voi vorbi despre noile combo-uri, noile arme și strategii de atac, căci prefer să nu mă/vă entuziasmez prea tare înainte de a ne juca. De a ne juca mult. Căci credeți-mă, va fi un joc ce merită jucat.

Koniec

Începe God of War 3

Stig Asmussen, cel mai mare șef peste producția jocurilor God of War, spune că totul se modifică. Să uităm tot ce știam până acum despre gameplay, deoarece ei vor revoluționa tot. Totul se va învălma în jurul titanilor, al scării gigantice la care aceștia acționează și al modului în care dimensiunile lor vor influența maniera în care jucătorul va ataca jocul. Pentru a ne face o idee despre dimensiunile acestor titani, Asmussen a dat exemplu Turnul Sears din Chicago. Mie nu mi-a spus nimic, dar am căutat și, se pare că acest turn are 442 de metri înălțime. Ceea ce înseamnă că este MARE.

Pe lângă apariția titanilor, God of War 3 vine cu zone care sunt de peste patru ori mai mari decât cele din jocul precedent, renderizate printr-o grafică cu o rezoluție de patru ori mai mare decât cea veche. Le place mult cifra patru. Toate aceste zone sunt luminate de mii de surse de lumină independente, care vor arunca umbre nemaivăzute peste siluetele luptătorilor pe care vom vedea mușchii cum se mișcă și sângele cum picură. Ce mai, o să fie o grozăvie.

Dar poate cel mai important element al jocului va fi povestea. O poveste care se va finaliza în acest joc. Adică nu va mai exista un God of War 4. La sfârșitul acestui joc, vom ajunge la o concluzie. Îl vom vedea probabil pe Kratos ori pe tron în locul lui Zeus, ori scuipând pe ru-

Dacă-l prind pe ăla care ține liftul...





MASS EFFECT 2

L-au tras pe lov în tiplă

Să zicem că Bioware este o firmă respectabilă atunci când vine vorba despre fabricația de RPG-uri. Vreau să spun, titluri ca Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Jade Empire sau Star Wars: Knights of the Old Republic parcă recomandă suficient de viguros Bioware ca fiind o mamă a tatălui lor, al RPG-urilor. Dar, în viața oricărui meșteșugar vine o zi a privitului cruciș, în care trebuie să arunce un ochi critic asupra muncii sale și unul interesat către clienți. Care trebuie să fie cât mai mulți, fapt pentru care produsul trebuie să li se adreseze pe înțelesul lor.

Și, uite-așa, într-o aproape exhaustivă acoperire a

pieței, ca mulți alți meseriași, ajunse și Bioware să mai reducă din complexitatea și adâncimea creațiilor sale. Astfel se născu Mass Effect. Care este un fel de RPG, cred, sau mai vedem noi mai încolo, a cărui structură este copios inspirată din Star Wars: Knights of the Old Republic (KOTOR, mai pe scurt), în rest totul fiind un mix original din teme imprumutate fără nici o cutremurare din domeniul vast al ficțiunii speculative (cum ar zice Cristian Tudor P.) - SF, pe limba noastră.

Mass Effect, primul, avu un asemenea succes încât se ceru de la comenduirea financiară o continuare. Mass Effect 2 este mezinul francizei, despre care, însă, nu putem vorbi fără să îl legăm, cumva, de predecesorul său.

Shepard redivivus

În Mass Effect, Comandantul Shepard primește de la Alianța nava Normandy, un prototip high tech pentru zbor și combat interstelar. Cu ajutorul acesteia și al echipajului pe care îl strânge treptat de prin Galaxie, Shepard trebuie să pună capăt amenințării unei rase interdimensionale ciudate, „The Reapers” - creaturi imense și rele ce vin o dată la 50.000 de ani ca să radă orice civilizație tehnologică apărută în Calea Lactee. Situația este complicată, Alianța diverselor specii de extraterestri este o încropeală politică ce plesnește pe la cusături, apar conflicte cu alte organizații (Cerberus, spre exemplu) și



civilizații. Până la urmă, Shepard reușește cu ajutorul colegilor de formație de luptă să pună capăt primei încercări de revenire a Reaper-ilor, de-a lungul unui joc suficient de captivant și de surprinzător în câteva puncte ale sale cât să poată fi dus la bun sfârșit cu plăcere și cu dorința de a vedea o continuare.

Mass Effect 2 preia de aici, dar cu un mic punct de inflexiune a poveștii și vieții Comandantului Shepard. Astfel, acesta moare și trupul său plutește în vid, pe orbita unei planete, până când este recuperat de Corporația Cerberus și readus la viață prin mijloace științifice, nu prin tehnicile obscurantiste și mistice cu care ne-au obișnuit majoritatea RPG-urilor de calitate (Planescape Torment, anyone?).

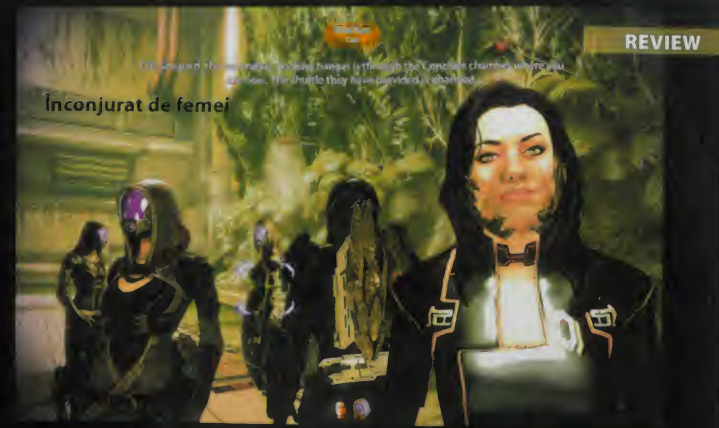
Trecând peste penibilul recuperării neuronilor uscați la radiația cosmică, precum și a datelor conținute de acestia - unii le-ar numi amintiri, personalitate, ego - am zis că e mai bine cu un Shepard viu decât cu unul mort, deși personajul merita o parodie zombie. Noi merităm o parodie zombie.

Proaspăt angajat al șefului Cerberusului, pe numele său FOAAAARTEEE inspirat ales The Illusive Man, Shepard primește o copie cu îmbunătățiri a vechii nave Normandy, dimpreună cu o comandă fermă pentru un echipaj complet cu care să îi bată iar la cur pe Reaper-i, reveniți în forță, de data aceasta având ca servitori rasa

Colectorilor. BTW, nu v-am amintit că în primul ME, Reaper-ii acționau prin facțiunea Geth, intermediari sintetici complet aserviți, adică roboței fără prea multe scrupule sau obstacole morale aflate în calea distrugerii totale a ființelor organice care au trecut de stadiul focului de artificii.

Sec... secundare...

Practic, structura generală de joc a primului Mass Effect se regăsește aidoma în cel de-al doilea. Linia principală a poveștii este foarte asemănătoare - Reaper-ii folosesc o altă rasă ca agenți ai distrugerii, Shepard își strânge echipajul și pornește la lupta cea mare cu aceștia. Atâta doar că în ME povestea principală era suculentă, complexă, oarecum întortocheată, cu politici, istorie galactică și tehnologie împleti-

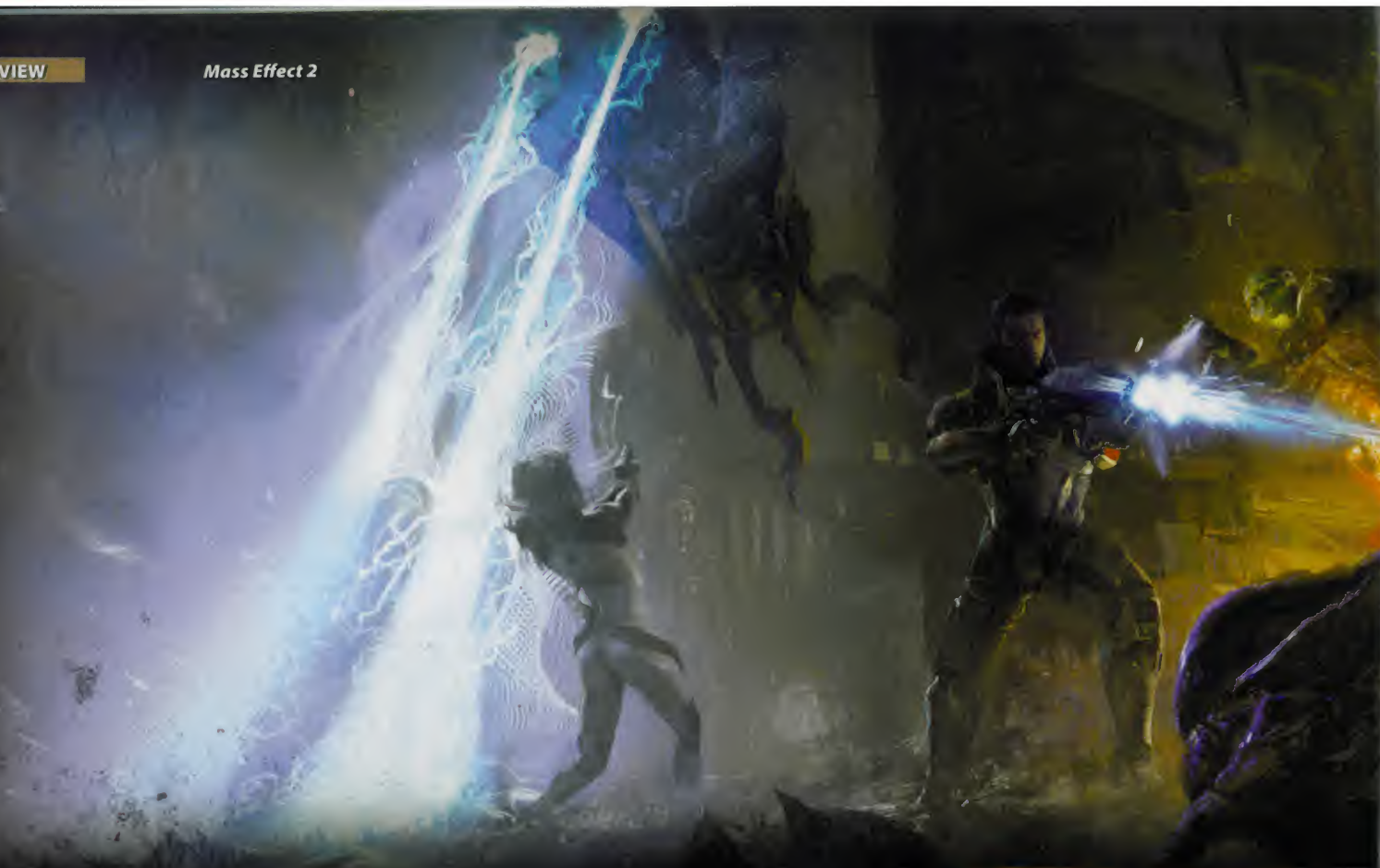


tă. În ME2, linia principală a poveștii este foarte simplă, scurtă, fără surprize și fără elemente interesante. Ce nu se oferă prin questa de bază a jocului, se încearcă a se înlocui prin questele secundare, aproape toate legate de

câte o cerere/necesitate a fiecărui membru al echipajului, în parte. Dacă aduci la îndeplinire respectiva misiune, camaradul beneficiar al acesteia îți devine loial, ceea ce aduce o spectaculoasă dublare a gar-

derobei sale (către un total de două costume) și la adăugarea încă unei abilități





specifice, la cele deja existente.

De fapt, aceste misiuni secundare, dedicate membrilor echipajului, sunt cele care te ajută să crești în nivel și să dobândești oarecare dotare în arme/armuri/resurse. Fără sidequesturi, jocul ar fi mic-mittel și ai ieși din el curat și uscat ca rața din apă, măcând derutat „asta fuse tot?”. Problema este că misiunile secundare sunt în marea lor majoritate prea simple, liniare, plicticoase, neinteresante, lipsite de idei.

Sunt doar iterații răsuflate ale unor teme care, deja, pe vremea unui Philip K. Dick nici pe centura de asteroizi a Science Fiction-ului nu mai puteau fi scoase la produs. Poate că una-două ori fi având ceva aparte, dar acel ceva e prea generos subdimensionat pentru a mai salva întregul. Până la urmă, însă, cele mai multe dintre elementele și conceptele interesante din ME2 sunt dezvoltări nespectaculoase ale unor idei spectaculoase la momentul introducerii lor în primul Mass Effect, aducând atunci

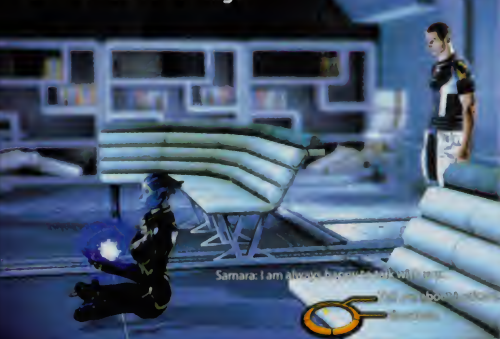
o contribuție hotărâtoare la conflictul, atmosfera și universul specific jocului.

După chipul și asemănarea

Dar, poate că personajele din ME2 aduc un aer proaspăt, un ce care să dea farmec, să intrige și să atragă, ori să amuze... Ahem, pe loc repaus, nu este cazul. Întâi pentru că întreaga serie Mass Effect suferă de un antropocentrism care face praf orice încercare de a pune patru ochi, creastă reptiliană, coarne, colți sau piele albastră unui biped, în speranța că vom fi păcăliți și nu vom vedea hâda umanitate ascunsă în fiecare din extraterestrii încropiți în franciza celor de la Bioware. Să dea dracul dacă nu devine tot mai enervantă această umanizare vag mascată a tuturor ființelor din joc - cu o explozie de tembelism greu surmontabil în momentul în care și un coleg



Taci! Nu vezi că se roagă?



digital, pe numele său Legiune, are reacții atât de umane încât mi-am tras repede un lighean lângă mine.

Iar în ce privește felul în care gândesc și se comportă personajele, geez, acestea par desprinse dintr-un film indian făcut la Hollywood de către 17 infanteriști marini, afoni, complet lipsiți de simțul ritmului și al măsurii. Toate reacțiile sunt grosiere, previzibile și lipsite de subtilități. În aer plutește un iz grețos de material promoțional pentru armata USA și lupta împotriva axei Răului, a cărui singură calitate este că e depășit, totuși, de damfurile care răzbat până la mine dinspre noua serie Battlestar Galactica - iar asta este o performanță în sine.

Dacă este să mă gândesc la ceva care ar reprezenta perfect linaritatea goală (unii o numesc prostie) a per-



sonajelor din Mass Effect 2 (și din ME, treacă de la mine), apoi replica de Paragon Cuceritoru' a Comandantului Shepard este cea mai bună: "It is not your fault". Zău dacă nu am întâlnit de șpe ori această opțiune de dialog atunci când bunul șef de trupă dorește să ogoiască amplitudinea oscilațiilor psihologice ale camarazilor. Trecând peste simplitatea de babuin senilizat care a uitat să mai folosească bățul ca să stărnească furnicile din mușuroi, nu pot să nu găsesc consolare în cealaltă replică a antropomorfului nostru interstelar, care este o variațiune aproximativă a ideii că: „ești bine/interesant/valoros/”tu însuși” așa cum ești tu”.

Mă întreb la ce mama ei îi mai trebuia lui Shepard pe navă și o psiholoagă pentru echipaj, dacă toată munca comandantului cu mintea tovarășilor sensibilizați se reduce la o bătaie pe umăr și o platitudine servită bărbătește, din abisul gâtului gros de infanterist al spațiului vid. Poate că în interacțiunea sa cu kroganul din echipaj mai era vreo șansă să se nască ceva interesant - personajul cu pricina promitea mult, și rămâne, în opinia mea, singurul agreabil din joc - but... no... alarmă falsă.

Less is the new More

Că tot am vorbit despre personaje, trebuie să analizăm un pic consistența RPG-istică a acestora: cum sunt

Toată Lumea-i o țigare

Cred că putem cădea cu toții de acord că personajul G-Man din seria Half Life este o creație de mare geniu, un ornament straniu și neașteptat într-o industrie tot mai seacă. But hey, ăștia de au făcut Half Life chiar sunt meseriași! Lucru de care s-au prins și Bioware, inclusiv de faptul că G-Man are the roxxorz în servietă, așa că, hopla!, l-au scos din pălărie pe... atenție... acum puteți deschide ochii... iată-l: The Illusive Man!

Bun, prima chestie ce m-a atins coroziv la membrana bunului simț care îmi protejează intelectul sensibil a fost următoarea - bă, cât de illusive poți să fii dacă juma' de Galaxie te știe de illusive? I mean, când ești un illusive dovedit și nici măcar nu porți o mască precum Batman ca să lași celor slabi de minte loc pentru speculații, cum dracu' să te mai numești Illusive Man, altcumva decât la șto'ul cel mai grosolan? Asta e ca și cum te-ai numi Omul Mincinos sau Omul Invizibil: „Hei, eu sunt tare iscusit la minciuni da' nu vâ mint acum!” sau „Continuați netulburati cu ceea ce faceați, eu nu sunt aici pentru că sunt invizibil, deci nu mă vedeți, bucuuro de cunoștință, sunt Omul Invizibil”.

Bun, trecând peste logica naivă a numelui personajului cu pricina, am observat că cetățeanul are ceva rafinat, ceva deosebit, ceva exclusiv, în ținută și în precizia calmă cu care vorbește. Vă spun sincer, instant mi-a venit G-Man în minte (despre care, BTW, se poate spune cu adevărat că este illusive, caracteristică pe care Valve i-au construit-o obsesiv prin nenumărate apariții surprinzătoare de-a lungul seriei HL). Dar, illusive-ul nostru din ME2 nu este la fel de ciudat precum personajul din Half Life. Și nici la fel de bine construit - dar pentru asta e timp dacă franciza se întinde. Nu, Illusive-ul nostru se remarcă prin cu totul altceva. The Illusive Man fumează.

Asta este caracteristica lui principală. Dar, credeți-mă, felul în care fumează umple jocul. Se suprapune peste orice altceva. Devine o axă centrală a trăirilor în Mass Effect 2. Asta, dacă sunteți un vechi fumător înrăit care a reușit cu greu să scape de nărav, așa ca mine. Să mă explic.

În scenele în care apare illuvivu', țigara este încadrată foarte des în prim plan, aproape ca un personaj în sine, ce scoate fum după ce s-a înroșit puternic la unul din capete. La toate astea se adaugă sunetul, foarte, foarte bine surprins și realizat, vă spun, plin de dinamică și detaliu, care însoțește trasul în plămâni și expirația, bașca sfârșitul jăru-lui. Iar vocea lui Martin Sheen, gravă, trădează tabacistul rasat și pasional în relația sa cu tutunul, fiind lipsită de hărățul parazit specific peizanului care a dezvoltat o adicțiune lipsită de minte și de orice Dumnezeu pentru mahoarca ordinară.

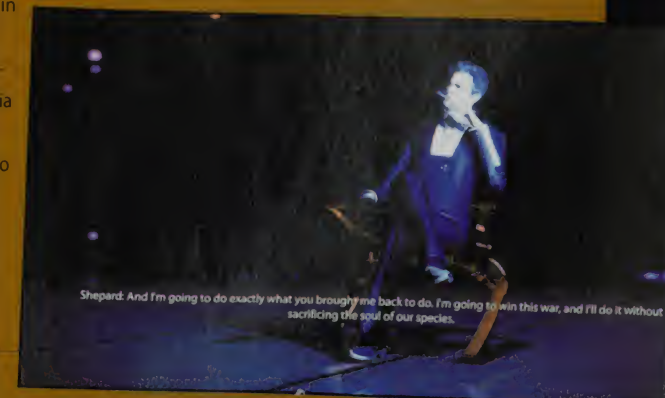
Din tot jocul, în care orice veșmânt pare artificial ca material, stresant de modern și lăcut, illusive-ul este singurul personaj îmbrăcat într-o haină de calitate, făcută dintr-o stofă pe bune.

Textura și culoarea acestora, bașca croiala, m-au proiectat instantaneu în trecut, în vremea în care bunicul avea un costum din stofă fină, perfect turnat pe el de un croitor meseriaș. Vag mirosind a coniac bun, dar mai ales a tutun adevărat, nu ca porcăria de multințională hiperprocesată pe care o inhalați acum, bunicul mi-a venit în minte imediat ce The Illusive Man a tras din țigară. Instantaneu s-a prăvălit asupra mea o avalanșă de senzații din trecut, obiecte, mirosuri, gesturi, atingeri - citiți romanele lui Călinescu și veți percepe acuratețea și plenitudinea retrăirii unor scene dintr-un timp de mult dus, paradisiac prin consistența și calitatea artefactelor, hainelor, mâncării, băuturii, tutunului.

Trăgând din țigara, illusive-ul mi-a redeșteptat integral amintirea bunicului, a mirosurilor ce-l însoțeau, al căror farmec și taină m-au făcut să pun prima țigară în gură. Cu mulți ani în urmă, prea tarziu mi-am dat seama că viciul întinează curătenia și profunzimea pasiunii, dar, până la urmă, am reușit să scap. Însă, The Illusive Man mi-a transmis din nou acea senzație a primei inspirații a fumului unei țigări de calitate, nesațul, extazul, catharsisul, enthousiasmosul, epifania, cumuliul de minunate lucruri întrepătrunse care se află în spatele unei clipe de trăire tabagică ce îți are rădăcinile în simțurile atât de ușor de tulburat ale unui copil. Pe bune dacă nu am simțit din nou, până în fundul plămânilor, lovitura de rășpel tandru a fumului unei țigări cubaneze din tutun negru, așa cum o încasam în prea multe dimineți ale agitatei mele adolescențe...

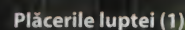
Și pentru ca efectul subliminal să fie complet și devastator, în spațiul straniu în care ne este înfățișat The Illusive Man se află, în plan secund, o ditamai stea, a cărei culoare și textură te duce cu gândul tocmai la un uriaș jar de țigară din care însuși Universul trage, trage și trage vântos, cu sete de Dumnezeu... Când apare The Illusive Man totul pare să strige către mine „Fumează, fumează, FUMEAZĂ Ghinea!!! Pune mâna pe țigară și fumează! ACUM!!!”.

Evident, am rezistat tentației, dar fără a putea scăpa de senzația că Bioware îl vrea morți pe toți cei care au reușit să se lase de fumat după o prea lungă relație cu țigara. Acestea fiind spuse, pot conclud că apariția personajului Illusive Man are tușele sale, surprinzătoare, de forță. Mi se pare doar mie, sau și G-Man apare la un moment dat trăgând din țigară?... Damn, ce înseamnă puterea sugesției...

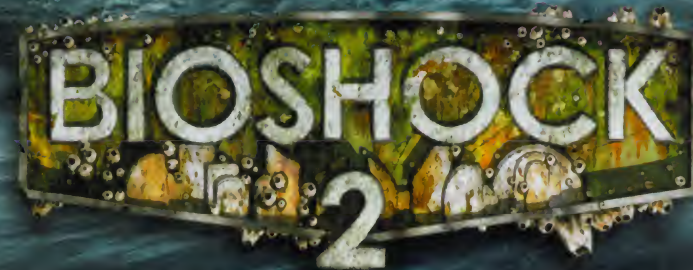
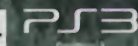


Taci! Nu vezi că mă rog?





Bieții mei răi

18
www.peqi.info



Cu lunetă - preferata mea



ghie infernală de arme și armuri, generatoare de confuzie și enervare, a fost redusă la câteva arme, mult mai puține, bine împărțite pe categoriile clasice (pistol, pistol mitralieră, pușcă de asalt, pușcă cu lunetă, arme grele). Upgrade-urile acestora se obțin prin cumpărare sau cercetare, iar, odată aplicate, se folosesc pe armele

trat în domeniul cercetării științifice care consumă resurse materiale (metale rare sau bani), nu a perfecționării personale care necesită puncte de experiență. În acest scop ai pe navă un centru de cercetare care analizează datele obținute de tine pe parcursul jocului și le folosește pentru îmbunătățirea armelor, armurilor, dar și a puterilor tehnice sau biotice.

De asemenea, a fost foarte mult simplificată lista de arme și armuri. Dacă vă mai amintiți, în primul Mass Effect ți se acumulau în inventar sute de arme, diferite atât prin producător și caracteristici, dar și prin gradul de „upgrade” a acestora. În ME2, toată această polilo-

preexistente, fără a mări lista acestora. Astfel, inventarul este enorm simplificat și clarificat, eliminând o sursă de frustrare care strica experiența de joc în primul Mass Effect.

Sindromul

Simplificarea elementelor de RPG ale seriei Mass Effect și eficientizarea inventarului sunt lucruri bune. Dar, este vorba despre rearanjarea mai logică și mai prietenoasă a unei forme deja serios simplificate - este vor-

The (S)crew Deck



Sunt seriale de tip sitcom care încep bine - mă rog, atâta bine de cât este în stare genul. Apoi, treptat, pe măsură ce poveștile și personajele sunt mulse până la fundul sacului de posibilități pe care le ofereau inițial, începe etapa telenovelistică, în care fiecare face sex cu fiecare, iar asta declanșează dramelele ce vor face sitcomul cu pricina să intre în faza de pitică roșie și să se stingă de pe ecranele televizorului.

Acest sindrom al lipsei de idei și prospețime este în plină floare în Mass Effect 2, unde poți să faci sex cu trei dintre tovarășele tale de Crew Deck. Dar, pentru că nimic nu vine fără un preț și o responsabilitate, intervine aici telenovela: alegerea de către tine a uneia din cetățențele din subordinea ta presupune ca tu să-i iei partea în confruntările acestora cu celelalte preopinente. De aici apar câteva conversații hazoase prin cât de scemute și de puse cu mâna sunt cuvintele și situațiile artificiale de conflict.

Cu greu tolerabil, un asemenea construct demn de seriarele pentru gospodine strică de tot eventuala înfrîngere RPG-istică subtilă a relației cu o parteneră, pe care și-o doreau, probabil, producătorii Mass Effect, încă de la primul titlu al seriei. Mult, mult mai simțită și mai expresivă mi s-a părut în Gothic abordarea celor de la Piranha Bytes: eroul se duce la bordel, plătește, iar scena care urmează este una din cele mai faine din istoria jocurilor. Beat that, Bioware!

Totuși, două lucruri mi-au plăcut în partea de erotism a jocului. Primul este acela că una din partenerile tale dorește, surpriză absolută! (SPOILER ALERT), să se culce cu tine, dar nu în patul moale, ademenitor, ci... în camera motoarelor, pe consolele de control! HELL YEAH!!! Cine nu a făcut sex în baie pe o mașină de spălat neautomată comunistă, de generație veche, rece, cu vopsea sărită peste tot de pe metalul ruginit, montată pe niște roțile care scârțâiau ținând hangul ritmului strămoșesc, acela nu cunoaște nimic despre aportul tehnologiei la împlinirea erotică a oamenilor muncii...

Al doilea lucru cu sex din Mass Effect care mi-a plăcut a fost o donșoară pe care cel mai bine o caracterizează cuvintele „prădător erotic”. Deși liniile ei de dialog sunt în mare parte nesemnificative, importantă este linia de dezvoltare spre final pe care ți-o oferă creatura cu pricina (care, BTW, ar fi făcut o excelentă pereche cu simpaticul krogan din subordinea mea - ASTA ar fi fost o idee cu adevărat interesantă!).



ba de substanța RPG-istică preluată de Mass Effect de la Star Wars: KOTOR. Pentru a contrabalansa pierderile de masă musculară RPG, Mass Effect 2 trebuie să aducă ceva în plus, ceva mai bun, ceva mai atractiv, pe partea cealaltă, cea a luptelor. Or, sub aspectul ăsta, și Mass Effect 2 suferă de un sindrom pe care l-am descoperit frecvent la jocurile apărute de câțiva ani încoace. Este vorba despre Buturuga Mică Determină Carul Mare, după cum l-am numit eu. Mai simplu, BMDCM. În ce constă acest sindrom?

Producătorii gândesc un nivel în care se va desfășura o luptă, în maniera shooter. Storcându-și mințile cum să facă pentru a ușura cât mai mult efortul jucătorului, aceștia hotărăsc să îi ofere posibilitatea de a se ascunde după obiecte, cu o comandă dată printr-o simplă apăsare a unui buton de pe controlerul consolei. A, uitașem să vă spun, boala aceasta se manifestă la jocurile care trebuie să acopere în special piața consolelor. Acolo, se pare, strafe-ul atât de comun pe PC pare să fi pierdut în fața adăpostirii după obstacole prin simpla apăsare a unui buton - probabil că e considerat prea dificil, presupunând mai multă atenție și coordonarea în folosirea a două butoane.

După ce te-ai adăpostit, este suficient să apeși un buton care îți ițește capul și arma pe lângă sau pe deasupra obstacolului în spatele căruia te afli. Din noua poziție tragi cât apuci asupra inamicului, adică până când auzi în căști vocea costumului tău comunicându-ți că ți-au căzut scuturile și că sănătatea e „low”. Atunci iei degetul de pe butonul de ținere a capului/armeii peste obstacol și imediat ești retras în siguranță la adăpost. Acolo stai până ți se refac sănătatea și scutul, după care o iei de la capăt.

Astfel, tot ceea ce trebuie să faci este să parcurgi la infinit acest ciclu, până când hoardele de inamici se „consumă” și poți să treci mai departe, în spatele următorului obstacol care te va adăposti. Problema este că acel element de gameplay destinat inițial a ușura sarci-

na jucătorului - adăpostirea prin simpla apăsare a unui buton - ajunge să dicteze integral designul unui nivel în care se desfășoară lupte. Totul este pus cu mâna în așa fel încât să te miști din spatele unui obiect în spatele următorului, dar o asemenea potrivire este atât de vizibil căutată și atât de repetitivă încât distruge complet naturalitatea combatalui și elementul de surpriză, de improvizabil, al oricărei confruntări sângeroase.

Aceasta este determinarea de care vorbeam, în care ceva ce ar trebui să fie un element secundar, ajutător, în proiectarea unui nivel, ajunge să inducă modificarea completă a ideii de bază, firești, a designului respectivului nivel. Multe jocuri de consolă suferă de acest sindrom, care, de altfel, nu se manifestă numai în ce privește luptele și adăpostirea, ci se regăsește, în alte forme, și la alte elemente de design și de gameplay.

Haiducii mei, pui de RPGei

Treaba ar trebui să devină mai complicată, totuși, prin adăugarea elementelor de tactică, la cele de design al câmpului de luptă. Mă refer la manevrele proprii și la cele ale inamicului, printre care flancarea și focul de acoperire. Acestea ar trebui să mai salveze din repetitivitatea indusă

de designul de nivel dictat de acțiunea de adăpostire. Dar, se întâmplă acest lucru în Mass Effect 2?

Păi, prima problemă este că inamicul vine în valuri, dar de mult prea puține ori încearcă să te scoată din adăpost prin flancare. Cele mai multe lupte se dau după schema clasică expusă mai adineuri, fără alte ornamente tactice. Din când în când, însă, apar inamici care te atacă corp la corp, acoperiți de la distanță de oponenți dotați cu arme. La aceștia se pot adăuga și inamici cu arme grele, precum și mașini de mai mari dimensiuni, cu putere de foc crescută, capabile de mobilitate sporită și, eventual, de zbor.

Astfel de situații marchează, de obicei, momente de climax în curgerea jocului, eventual boși de nivel, fiind sin-



Hello! Sunt verișorul lui C-3PO!



Plăcerile luptei (2)





Plăcerile luptei (3)

gurele ocazii în care trebuie să faci un minim efort de a-ți deplasa fundul de la un adăpost la altul.

Din păcate, de prea puține ori ai parte de asemenea provocări, și chiar și atunci când acestea apar, designul de nivel suferind de BMDCM strică din frumusețea și firescul confruntării. Senzația de artificial în proiectarea unui câmp de luptă nu dă bine la feeling-ul general îndus de joc. Măcar, în câteva locuri trebuie să aduci la îndeplinire anumite sarcini contra cronometru, iar pe o anumite planetă expunerea la soare îți distruge scutul, ceea ce aduce niscăi situații noi, sub aspect tactic.

Până la urmă, deși am jucat pe nivelul de dificultate

te Hardcore, penultimul, luptele nu mi-au pus probleme. O dată pentru că tactica inamicului e de prea puține ori capabilă să te scoată din ascunziș în timp ce îți încarci scutul și sănătatea - spre exemplu, după ce tot jocul ai fost avertizat ce aspru e atacul corp la corp al kroganilor, ai parte de acesta doar de vreo 2 ori, când se și dovedește cam uscățel... A doua oară pentru că designul de nivel e previzibil și



Mda, se folosesc abilitățile speciale.



La adăpost

mult prea avantajos pentru tine. În al treilea rând pentru că sunteți prea puternici, tu și cei doi camarazi împreună cu care alcătuiești unitatea de luptă fundamentală în Mass Effect - cea de trei combatanți. Din acest motiv, nu am simțit niciodată nevoia să folosesc vreo abilitate specială, în afară de muniția incendiară. Nici camarazilor nu le-am dat vreo comandă. De altfel, cred că prea puțin a contat și ce clasă mi-am ales la începutul jocului - tot tacticul lor aș fi fost. Or, asta mi se pare iritant - pe lângă faptul că nu ai un teren/câmp/spațiu de luptă modelate fresc, nici inamicii nu te încearcă suficient pentru a avea cu adevărat nevoie de puterile și abilitățile RPG-istice oferite de joc.

Pe bune dacă Mass Effect 2 nu mi-a accentuat senzația că e un shooter încărcat cu o componentă RPG de care nu are nevoie, chiar și așa simplă cum e. Părerea mea este că jocul ar fi fost mai interesant dacă s-ar fi renunțat complet la pretenția de RPG și s-ar fi mers în direcția unui shooter cinstit, întărit, eventual, de posibilitățile de upgrade ale armelor și armurilor. Sincer, toată brambureala aia de abilități biotice și tehnologice mi s-a părut o încălzire a străvechii magii din RPG-uri, ce nu face decât să încerce un joc plin de idei deja atât de istovite, încât nu îți oferă o provocare reală, sau măcar una atractivă.

Pentru că un RPG în care se face uz de magie trebuie să ofere necesitatea aceluia uz, condițiile aparte, opoziții, timpul și locul în care fără o vrajă ești bătut de soartă la fundul gol. Câtă vreme un clic stânga și un glonț bine țintit rezolvă totul, la ce naiba să mai folosești „magia” și să te mai complici cu interfața, structura RPG de upgrade și cifrele aferente diverselor mofturi biotice și tehnologice? Dacă vreau să dau cu vraja și să exploatez



această latură a genului RPG, nu mai bine joc eu un Wizardry 8 & alike? Mai ales că este mult mai fun.

Sau, de ce să-ți mai bați capul cu comenzile date camarazilor, atunci când aceștia își fac treaba lejer fără ca tu să le mai indicii ce arme sau abilități să folosească? Asta ca să nu uităm faptul că, în multe RPG-uri, calea pe care o alegi, magie, luptă sau amestecul acestora, precum și clasa din care faci parte, influențează aceste accesibile și chiar povestea, având un rol fundamental în curgerea jocului - ca să nu mai vorbim de rejucabilitate. În Mass Effect puteți uita de toate acestea...

Filmul bate viața

Am avut, totuși, câteva momente în toiul luptelor în care am crezut că până aici mi-a fost. Chiar spre finalul jocului, când te afli în bârlogul inamicului, se întâmplă acest lucru. Tocmai ne deplasăm toată trupa de trei indivizi sub protecția unui scut măricel generat biotice de una din membrele echipei mele. Scutul ne apără de niște roșii periculoase rău de „insecte”. La un moment dat, când să ajungem la poarta masivă în spatele căreia ne-am fi aflat adăpost, femeia care întreține scutul prin puterea minții ei începe să dea semne de oboseală, fiind-

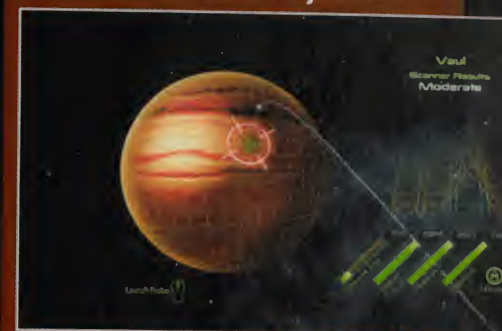
du-i tot mai greu să ne mențină protecția. Taman atunci apare și o ciurdă de dinamici, gata să ne facă strecurătoare laser. Privesc rapid în jur și nu văd nici un obiect în spatele căruia să mă adăpostesc și să reiau ciclul clasic al încărcării scutului/refacerii sănătății urmate de focul asupra inamicului. Pe bune, cred că prima oară în joc m-au trecut fiorii - nu vedeam nici o ieșire, alta decât o luptă absolut disperată, în care să folosim toate mijloacele din dotare, și MAI ALES puterile tehnologice și biotice. Trag adânc aer în piept, mă îmbărbătez cu o înjurătură sănătoasă, strâng mâna pe mouse, îmi „armez” degetul arătător deasupra butonului stânga și... începe o secvență cinematică în care eu și cu grupul meu reușim în extremă să respingem inamicul și să ne aruncăm în spatele unor porți ce se închid încetul cu încetul, în timp ce noi tragem de zor în oponenții ce se bulucesc către noi prin fanta tot mai îngustă dintre acestea.

Oameni buni, unul din cele mai interesante momente de luptă din joc este suspendat tocmai când treaba se încinge, apoi e substituit cu un filmuleț despre cum reușești tu să fii meseriaș și să le dai cu nașpa la nas dușmanilor! Și pentru că producătorilor nu le-a ajuns o singură paradă de lipsă de inspirație, mai sunt vreo două astfel de filmulețe, ce puteau fi, bine mersi, înlocuite cu momente de scriplire și tensiune în gameplay,



Lecția de anatomie

Dar cu Mako ce-ați avut?



În primul Mass Effect, dacă voiai să faci rost de materiale și metale de pe planetele în jurul căroră orbitei, trebuia să cobori pe suprafața acestora și să folosești un vehicul militar de teren, numit Mako, pentru a te deplasa între diversele puncte de interes scanate pe corpul ceresc respectiv. Acuma, deși mulți au înjurat fizica nerealistă a acestui vehicul, trebuie să recunosc că eu m-am distrat formidabil cu el, escaladând verticalele munților. Apoi, Mako era dotat și cu armament, fiind folosit în diverse misiuni pentru a distruge inamicul în maniera în care ai face-o cu un tanc. În opinia mea, Mako aducea un plus ca experiență de gameplay și sub acest aspect mi-a plăcut. De aceea am fost foarte mirat să descopăr că Mako a dispărut în Mass Effect 2, dimpreună cu luptele aferente, fiind înlocuit cu un sistem cel puțin bizar de prospecțiune de pe orbită.

Astfel, singura ta interacțiune cu planetele pe care le cauți de metale este un scanner pe care te plimbi cu mouse-ul, ținând permanent apăsat clic dreapta. Când indicatorul îți arată prezența unei cantități semnificative de minereu, apeși clic stânga pentru a lansa o sondă de prospecțiune și exploatare. Atât. După primele 4 sau cinci astfel de „expediții” cu deștiu’ pe planetă, mie mi s-a acrit, dar rău, rău de tot. Capac suprem peste plictiseala care s-a instalat treptat în ME2, luatul planetei la învățat cu mouse-ul mi s-a părut una din cele mai neinspirate decizii ale producătorului.

Este drept că Bioware a anunțat că va lansa un DLC conținând un echivalent al lui Mako, numit Hammerhead, dar, poate că este prea târziu, deoarece nu mă văd rejucând Mass Effect 2 numai pentru atâta lucru.



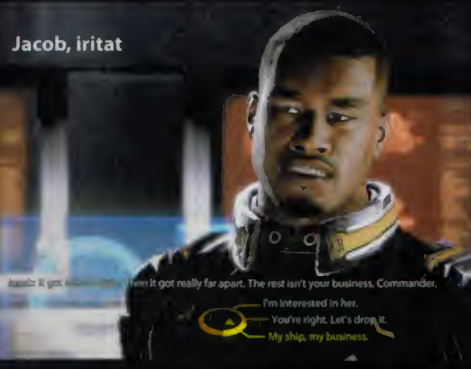
E Krogan Vodă pe tronul-i de moloz

după cum curgea acțiunea la momentul respectiv. Nu îmi vine nici acum să cred că Mass Effect 2 a fost văduvit de o dezvoltare tactică interesantă a anumitor momente, prin înlocuirea acestora cu secvențe cinematice.

Lustru vid(eo)

Până la urmă, dacă aş avea nevoie de o figură de stil, o metaforă, ca să-mi concluzionez experiența pe care mi-a oferit-o Mass Effect 2, este suficient să mă folosesc de grafica acestui titlu. ME2 este foarte, foarte lustru, remarcându-se la modul cel mai neplăcut prin abundența de efecte exagerate de iluminare aplicate suprafețelor, multe dintre acestea fiind ușor reflectorizante. Cam totul prin joc este lucios, într-o măsură mai

Jacob, iritat



mare sau mai mică. Dar, din păcate, texturile sunt sărăcicioase, iar designul de nivel abundă în suprafețe plane și unghiuri drepte, într-o simfonie a perpendicularității care te aruncă cu ani buni în urmă, pe la Unreal și Quake 2 (totuși, titluri pe care le iubesc necondiționat, la nemurire and beyond). Interioarele sunt plicticoase și neinteresante, iar exterioarele își plâng contemporaneitatea cu Far Cry 2 - asta ca să nu mai vorbesc de dimensiunile inadmisibil de mici ale nivelurilor.

Astfel, grafica acestui joc mi-a oferit pe tavă sintagma simplă cu care îl pot defini: sărăcie lucie. Jocul manifestă în toate o sărăcie dezamăgitoare, peste care s-a aplicat un luciu orbitor - ți se scot ochii cu hiper reclama făcută jocului, întocmai precum o fac excesivele efecte grafice de iluminare ce nu pot ascunde goliciunea de idei și design a întregului titlu. Da, Împăratul este gol și pe deasupra bine depilat definitiv și irevocabil cu laserul, apoi dat cu ulei. Căh! De aceea mie mi-a fost foarte ușor în acest articol - nu a mai trebuit decât să arunc un pumn de pene către dânsul...

Totuși, un lucru trebuie să recunosc. Vizual, personajele sunt foarte bine realizate, iar unele voci sunt excelente (ah, Claudia Black!). Din neferică, în ce privește mimica și expresivitatea facială, nu pot spune același lucru, mai ales după ce am jucat Assassin's Creed 2, care dă lecții lui ME2 la acest capitol. Dar, tocmai la fețe am găsit ceva de laudat, care m-a surprins prin curaj și originalitate. Cel puțin un personaj uman are probleme vizibile de

ten: evident, negrul (ce?), Jacob, are obraji plini de bubulițe. Nu pot decât să-i felicit pe producători pentru această inițiativă temerară, mai ales că mi-au oferit astfel cea mai bună completare la succinta caracterizare pe care vreau să o fac titlului lor.

Mass Effect 2 este un joc de o sărăcie lucie, cu bube.

Marius Ghinea

alternativa



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

După cum spuneam, Mass Effect se trage din KOTOR, fiind o versiune mai mult action decât RPG a acestuia. Către acesta trebuie să vă îndreptați dacă doriți o experiență mai interesantă sub aspectul role playing-ului, cu lupte mai bine făcute și un story de calitate. Iar dacă vreți, dimpotrivă, să aveți parte de cât mai multă acțiune, eu vă îndrum spre un excelent squad action shooter - Star Wars: Republic Commando, al celor de la Lucas Arts. Merită.

*LEVEL IANUARIE 2004

BUNE:

- Inventar și management simplificate
- coloana sonoră este foarte, foarte faină
- Miranda

RELE:

- citiți articolul și adăugați-o pe Jack

CONCLUZIE:



Mass Effect 2 reușește să răsuflă impecabil ideile proaspete aduse de primul titlu cu același nume. Dat fiind că producătorii ne asigură că vom putea folosi save-uri din ME2 în ME3, pădând deja mai degrabă preocupat de rapida aducere pe piață a celei de-a treia iterații a seriei decât de inconsistențele produsului lor actual, cred că franciza a devenit doar o vacă al căruui uger este conectat la mulgătoria automată. Prea puțin suflet, prea puțin idei, multă umplutură și telenovela ieftină ne aduc aminte că e criză și că foamea de bani își caută clienți.

7,8

GRAFICĂ	08
SUNET	10
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	06
STORYLINE	06
IMPRESIE	07

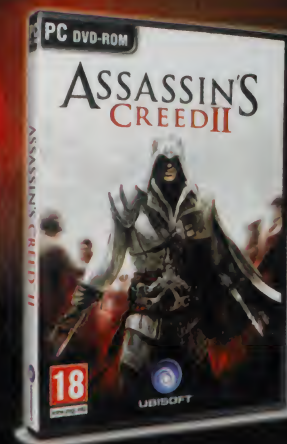
Gen: Action RPG. Producător: BioWare. Distribuitor: Electronic Arts. Ofertant: GameShop.ro. ON-LINE: masseffect.bioware.com

CERINTE MINIME: Procesor: 1.8 GHz Intel Core 2 Duo. Memorie: 1GB RAM. Accelerare 3D: GeForce 6800/ATI Radeon X1600 sau mai nou.

ASSASSIN'S CREED II



DIN 5 MARTIE SI PE PC



PC DVD-ROM

18

UBISOFT

ask about games.com

BINK VIDEO

WWW.ASSASSINSCREED.COM

KING ARTHUR

„Here be Pendragons”

Nu-mi lipsesc jocurile vechi (nici n-au cum, la fiecare upgrade au primit cadou o partiție numai a lor și câteva foldere din aur curat bătute în briliante) cât mi-e dor senzația aceea deosebit de plăcută care te încerca atunci când explorai un joc cu adevărat special. Nu trebuia neapărat să fie un joc extraordinar de complex și/sau arătos nevoie mare, condiția necesară și suficientă era să vorbească pre limba mea. Adică să aibă o atmosferă care să mă acapareze încă din primele 10 minute de joc și un gameplay care să-mi țină cât mai mult mintea ocupată și dejtate pe tastatură/mouse. Era să uit cea mai importantă condiție: să nu-mi strice bucuria explorării arătându-mi tot ce se poate face în joc în prima jumătate de oră. Desigur, lipsa manualului („retailerii” vremii nu furnizau și manuale) și a netului făceau lucrurile mult mai interesante, căci toate „secretele” meseriei se transmiteau prin viu grai în timpul orelor de fizică și/sau în cărciumă. Îmi amintesc cu deosebită plăcere momentul în care am descoperit pe o „compilație” a vremii Lords of the Realm 2, o strategie medievală nu

foarte complexă, dar genială. Fiind un împătimit al lui Defender of the Crown (butonat până la epuizare pe un HC 91) și a mirificului Castles (il puteți cumpăra de pe GoG.com), setting-ul și atmosfera m-au vrăjit instant, iar gameplay-ul a avut grijă să mă mențină în aceea stare o bună bucată de timp. Spre disperarea părinților care nici cu gândul nu gândeau că aș renunța într-o clipită la o carieră promițătoare de chirurg pentru o feudă medie spre mare, câteva sute de iobagi, o armată credincioasă și, dacă visteria o permite, două companii de arcași galezi. Lords of the Realm 2 era o combinație perfectă de „management feudal” simplu și strategie în timp real atunci când taxele erau puse în slujba armatei. În momentul acela am realizat ce-mi doresc de la RTS-uri în special. Atmosferă și, dacă se poate, măcar o fărâma de poveste. Dacă vă întrebați scopul polologhiei de mai sus, răspunsul e simplu: King Arthur, o producție a studiourilor maghiare Neocore (părinții lui Crusaders: Thy Kingdom Come), este unul dintre puținele jocuri din ultimul timp alături de care am retrăit acel „thrill”



ce în ce mai rar) de la începuturile „carierii” mele de ... jucător (nu-mi place să mă numesc gamer). Și mi-a adus aminte de Lords of the Realm 2, pe care-l voi butona la cum voi avea puținel timp liber...

Acum vă voi spune pe scurt cine este și ce vrea de la voi acest individ suspect cu nume legendar. King Arthur: The Roleplaying Wargame este o strategie a la Total War stropită din abundență cu elemente de RPG. Dacă seria Total War ne familiariza cu realitățile matematice și răcoroase ale Domniei cu D mare, lăsând destul de puțin loc atmosferei din romanele cavalești, boemiei și visării cu ochii larg dășchiși(TM), King Arthur apelează mai degrabă la romanticul din noi, acel visător incurabil care râvnește din tot sufletul la domnițe oacheșe, Machaut, arta amorului de curte, codul cavaleresc, platoșe lustruite până la orbire etc etc. Adică exact acel mic omușor care ignoră că, dacă s-ar fi născut cu o mie de ani mai devreme, ar fi avut mari șanse să fie afumat cu ardei iute de lordul local, să-și dea duhul în noroi călcat de bidivul unui nobil francez sau să treacă pe cea lume în pat, ajutat, bineînțeles de o sfântă de septemie cauzată de sabia acoperită în excremente a unui saxon șmecher. Dacă seria Total War răspândește un miros puternic de sandbox, iar marile satisfacții sunt victoriile militare, dominația globală și un imperiu care merge ca uns, în King Arthur campania single este condusă de storyline. Ceea ce s-ar traduce printr-o rejucabilitate ceva mai scăzută, chestiune compensată, spun eu, de o experiență de joc mult mai apropiată de sufletul meu iubitor de basme. A nu se înțelege, totuși, că este lăsată exclusiv la mila script-urilor, deoarece există câteva evenimente aleatorii și o serie de mecanisme care se asigură că nu veți trăi exact aceeași experiență de câte ori porniți o campanie single. Jucătorilor mai bătrâni, care și-au făcut mâna în epoca VGA-ului, King Arthur le va aduce aminte de (ordinea este total aleatorie și nu reflectă topul meu personal) Defender of the Crown, Lords of the Realm, Castles, Birthright și, de ce nu, de Space Rangers 2. Dacă vă întrebați ce are în comun futuristul Space Rangers 2 cu medievalul Arthur, aflați că l-am pomenit pentru quest-urile în mod text (de care avem parte din plin în King Arthur) și pentru acel „vibe” est european (știu că Ungaria are o poziție mai centrală, dar ați înțeles ce vreau să spun) al jocurilor vecine și prietene nouă, românilor.

King Tura

În King Arthur ești King Arthur, iar sabia Excalibur este înlocuită de plasticul Mouselibur. Asta înseamnă că

nu-l vei mânia în luptă pe singurul om atât de destoinic încât a reușit să scoată sabie din piatră seacă, ci vei sălășui alături de el în spatele monitorului invitând cavalerii la masă (rotundă), jonglând cu provincii, conducând în luptă armatele strânse cu sudoarea frunții și cu mare cheltuială și „rezolvând” quest-uri în mod text alături de cavalerii tăi credincioși. Și multe alte gerunzii pe care spațiul limitat nu mă lasă să le enumăr acum.

Campania (care se desfășoară pe ture, după tipic), spuneam mai sus, este condusă de story și prezintă pe larg (cu multe, mari și delicioase licențe poetice) ascensiunea regelui Arthur din momentul în care sabia Excalibur a fost scoasă din piatră până când legendara căpetenie a luat în stăpânire întregul Albion. Așteptați-vă, deci, la un talmeș-balmeș absolut delicios de istorie romanțată, mituri arturiene cu druzii mizantropi, cavalerii păgâni, luptători sfinți, magie albă, magie neagră, magie verde, creștinism, druidism și alte „ism-uri” care fac ca viața să merite trăită. Ca o noutate, deciziile luate pe parcursul campaniei, adică alianțele și modul în care decideți să rezolvați quest-urile afectează aliniamentul moral al Regelui Arthur, reprezentat în joc de un fel de busolă tare frumos desenată. Unde pe orizontală este plasată linia religiei (Old Faith și Creștinism), iar pe verti-

cală este modul în care alegi să guvernezi (Tyrant sau Rightful). Apucăturile conducătorului iubit afectează o serie de factori, începând cu loialitatea cavalerilor (un lider care preferă creștinismul nu va fi pe placul unui cavalier păgân) până la accesul la vrăji de luptă și unități specifice unui anumit aliniament.

Revenind la străvechile și minunatele ture, un turn în King Arthur reprezintă un anotimp (un alt element care mi-a adus aminte de Lords of the Realms). Efectele anotimpurilor asupra campaniei nu sunt doar de ordin estetic (trebuie să vă spun că Albionul arată bestial toamna), ci au impact asupra vitezei de deplasare a unităților pe hartă. În plus, iarna este rezervată odihnei. Iarna, eroii și armatele se retrag în corturi unde, la adăpost de vitregiile naturii, fac level-up în liniște și pace. Căci timp de trei anotimpuri presărate cu lupte crâncene, unitățile și cavalerii strâng experiență prețioasă care,





larna, va fi transformată în puncte de skill distribuite (atât în cazul cavalerilor cât și a unităților obișnuite, iarăși o chestiune pe care mi-aș fi dorit s-o văd în Total War) după bunul tău plac. Ceea ce înseamnă, de exemplu, că, în funcție de întrebuințare, unei unități de arcași îi puteți crește unul dintre cele patru (sper că țin minte corect, oricum sunt mai mult de trei) atribute (range, damage etc).

King Warthur

Conflictele armate căci ele sunt una dintre sursele de experiență, sunt rezolvate în stilul Total War. Când două armate rivale se întâlnesc pe harta globală alegem câmpul de bătălie (prezentat frumuseț cu o poză, ceva informații despre relief și alte chestiuni care pot influența tactică și un flavour text) și purcedem la căpăcit. Victoria poate fi obținută în două moduri. Metoda bătrânească este, desigur, înfrângerea totală a oponentului. Deși pare apetisantă, nu întotdeauna este cea mai eficientă modalitate de a-ți îngenuchea inamicul. În Total War, moralul câștiga sau pierde lupte. Cam așa se întâmplă și în King Arthur. Cu o mică mare diferență. În cazul de față, moralul este o „resursă” globală a întregii armate, nu se aplică individual fiecărei unități. Asta înseamnă că inamicul luptă până la moarte, nu se retrage, ceea ce înseamnă victime mai multe. Cea mai eficientă metodă de a scădea moralul armatei adverse este controlul a cât mai multe (din cepe patru sau cinci prezente pe fiecare câmp de bătălie) locații speciale. Locații care, pelângă faptul că bătăii asigură victoria, conferă bonusuri armatei și ceva vrăji cavalerilor. În teorie lucrurile stau cât se poate de bine. În practică, în



schimb, cel de la Neocore au săvârșit câteva stângăcii care fac ca luptele în timp real să fie principala problemă a jocului. Nu e o problemă majoră care să-ți strice total cheful de joacă, însă există și unii dintre voi să-ar putea simți deranjați. Controlul este puțin greoi, Al-ul e leneș, animațiile de luptă sunt sub nivelul celor din Total War și există ceva probleme cu sunetul. M-au mai scos din sărite și arcașii, care sunt adevărate satane pe câmpul de luptă (unul dintre patch-uri chiar a introdus o opțiune Weaker Archers), dar odată ce-am înaintat în învățătură puțin mai sus de genunchiul lui Lancelot, am descoperit că un plan măiestru alcătuit și utilizarea (de exemplu există o vrajă Mists of Avalon care reduce drastic eficiența arcașilor) inteligentă a unităților din dotare și a skill-urilor cavalerilor vă pot scăpa din multe belele și fac par-tea de RTS să nu mai pară atât de prost balansată.

Încă puțin despre cavaleri și partea de management al provinciilor, și voi încheia articolul. Pe mulți dintre ei îi cunoașteți, probabil i-ați întâlnit în lecturi, dacă v-a pasionat subiectul. Cavalerii pot fi utilizați în luptă, trimiși (da, ACELE quest-uri de care m-am îndrăgostit) în diverse quest-uri și puși la cârma a până la trei provincii (unde sporesc taxe, fericirea etc). Nu mi-am înfipt dinții foarte adânc în management, dar mi-a plăcut complexitatea (construcție, research, recrutare, cheștiile standard, aveți ce rumega) , și am remarcat câteva chestiuni minore și proaspete care m-au încântat și ele, cum ar fi faptul că puteți emite legi și edicte.

La trecutu-ți mare, mare viitor...

Cu toate că nu este jocul perfect, unora le plac diamantele neslefuite. King Arthur a reprezentat o surpriză



extrem de plăcută pentru mine (și probabil pentru cei care duc dorul jocurilor pe PC din pruncie).
Mustește de atmosferă, are un miros plăcut de carte veche, e arătos (deși nu prea bine optimizat) nevoie mare și este încă o dovadă (de parcă mai aveți nevoie) că european din proximitatea noastră e un suflet sensibil și că în Industrie încă mai există ceva de spus. Și pasiune. Cumpărați-l.

CioLAN

alternativa

**MEDIEVAL 2: TOTAL WAR**

Pentru o experiență tactico/strategică mai bine pusă la punct, căutați-l pe talca Medieval 2, iar dacă vă plac britanicii nespui, jucați-le campania din expansiunea Kingdoms.

*LEVEL IANUARIE 2007

BUNE:

- ▶ atmosfera
- ▶ universal
- ▶ campanie condusă de storyline
- ▶ complexitate
- ▶ aerul „old skool”

RELE:

- ▶ control stângaci în lupte
- ▶ se mișcă greu și pe sisteme performante
- ▶ Al-ul are ceva probleme

CONCLUZIE:



King Arthur a reprezentat o surpriză extrem de plăcută pentru mine (și probabil pentru cei care duc dorul jocurilor pe PC din pruncie). Mustește de atmosferă, are un miros plăcut de carte veche și reușește să te transporte înapoi în timp, în vremurile de veselă amintire, pe când PC-ul era rege.

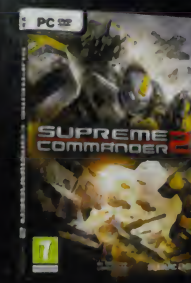
8,3

GRAFICĂ	09		PC
SUNET	09		
GAMEPLAY	08		
MULTIPLAYER	07		
STORYLINE	08		
IMPRESIE	10		

Gen REINVENT Producător **NINJOLINE Games** Distribuitor **NINJOLINE Games**
Ofertant www.steampowered.com **ON-LINE** www.klingarthurthewargame.com
CERINTE MINIME: Procesor PIV 3.4 Ghz. Memorie 1GB RAM
Accelerare 3D 156 MB, Shader 3.0



WWW.SUPREMECOMMANDER2.COM





Mai saturat ca niciodată

Dacă ai urmărit măcar o parte din episoadele mai recente ale celebrului serial sau chiar lung-metrajele care au apărut în cinematografe, probabil că ai observat că filmul în sine a avut efecte speciale destul de bogate cromatic, dar decente, plăcute. Nu am nimic cu culorile saturate, adică joc World of Warcraft de ani de zile și nu m-a deranjat grafica lui. De asemenea, iubesc desenele animate, însă totuși am limite, iar engine-ul de Champions Online, cu culorile lui excesiv de strălucitoare, nu este deloc pe gustul meu.

Probleme tehnice

Probabil că te întrebi de ce încep un articol despre un MMO cu un subiect atât de sofisticat cu relații despre un motor grafic. Ei bine, există o explicație, și anume aceea că întreaga mea experiență de joc cu Star Trek Online a depins de acest motor grafic. În momentele în care am avut timp să joc, am fost la cheremul său. Pot spune că, indiferent cât de interesant și de bun o fi gameplay-ul, nu are nicio valoare dacă suportul tehnic este anti-jucător. Și îmi pare

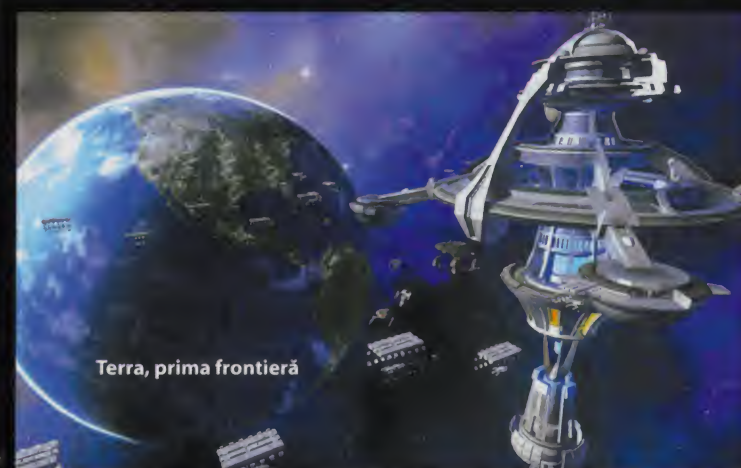
sincer rău... plănuiam să mai joc câteva ore înainte de a scrie articolul, însă a picat serverul, pentru a nu știu câte oară. Din nou, aștept cu ultimele fărâme de răbdare pe care le mai am încă două ore pentru a ajunge în situația de a face o misiune în timpul căreia va pica conexiunea exact în momentul în care o voi termina (pentru că, în timpul misiunilor single, se pare că clientul nu comunică cu serverul, care mai pică între timp și nu-ți înregistrează progresul), astfel încât să fiu nevoit să o reiau.

Am jucat destul de mult în beta și, la fel cum spuneam de Champions Online, problemele tehnice cu acest „shitty engine” se repetă exact în aceeași formă. Diferența constă totuși în faptul că, spre deosebire de fișcioul reprezentat de Champions, Star Trek Online e un joc de calitate. Da, e greu să ajungi să o evaluezi, aproape imposibil când ai program de muncă și mușai să joci seara când sunt serverele aglomerate și crapă, dar, fără îndoială, este evidentă.

Idei de început

Urmăream inițial să încep articolul ăsta pe un alt ton, mult mai blând și mai pro-joc. Asta pentru că încă din beta am fost iremediabil acaparat. Recunosc că are de-a face cu pasiunea mea pentru universul Star Trek, dar și cu dorința de a avea o alegere între Eve Online și Eve Online. Cu Jumpgate Evolution, care a pierdut inițiativa, și Black Prophecy, până la care mai e o bucată bună de vreme, ambele zic eu în pericol de a o da în bară ori-cum, Star Trek Online a picat la fix pentru a umple un mare gol. Cum a reușit să facă asta este o întrebare pe al cărei răspuns eu și încă vreo câteva sute de review-eri din lumea asta încercăm să-l găsim. Nu de alta, dar nu

U.S.S. Transilvania



avem cifre în afară de presupusul milion de jucători anunțat de Cryptic Studios, la braț cu Atari. Până acum câteva zile, când au expirat codurile de precomandă, nu prea aveai unde să calci de atâția cadeți. Mă simteam ca acum 14 ani când am dat la medicină și când m-am dus la examen am crezut că nimerisem la un miting, atât de mulți candidați erau. Mii de nave au invadat „quadrant”-urile dând cu phaserele în toate părțile, în tot ce mișcă și în tot ce rămâne după ce nu mai mișcă. Războiul împotriva klingonilor a adus în rândurile Federației o cărcă de tineri naivi și entuziaști, gata să plătească 12-15 euroi pentru a o lua în freză cu succes de la veteranii din closed beta. Iar eu, deși nu sunt un veteran, totuși m-am

să-i las în pace și să mă întorc la joc. Cert e că acum e mai liniște. Presupun că nu toată lumea a fost foarte fascinată de cele trei culori ale jocului.

Culori

De multe ori, stau în oglindă și-mi spun „Ai îmbătrânit, fârtate! Nu mai ești deschis la nou, la tineresc, la jeguri new age, înghiți mai greu E-urile și te plângi toată ziua de dureri de spate, stomac, cap, picioare, degete, ochi și atât (de alea mai incolo, îs încă tâ-năr).” Și așa e. Mă plâng, că ce să fac? Nu se mai fac lucrurile ca odată, ceea ce nu e rău, sincer. Adică totuși, prefer jocurile din ziua de azi cu grafica lor fotorealistică. Prefer Dragon Age lui Baldur's Gate și Eve Online lui Elite. Din nefericire, Star Trek Online nu intră în categoria jocurilor pe care le-aș așeza în fruntea clasamentului peisagistic. Adică na, OK, spațiul e negru și plictisitor. Așa că în loc să-l facem în culori de-astea mai „pământeste”, să mergem spre mov, verde fosforescent, roz etc. E păcat de el, că nu e patul lui Barbie și nici mașina sport a lui Ken. Nu e Mica Prințesă și nici manga. Adică, Star Wars:

De unde o fi scos tunul ăla?!

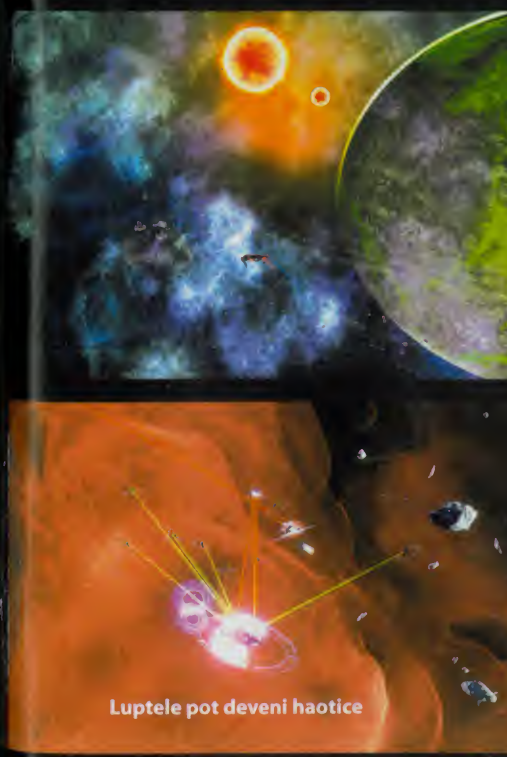


bucurat de oportunitate. M-am și amuzat ca de obicei de lipsa de... „har” a multor piloți, de „naivitatea” dată fie de vârstă, fie de lenea de a citi cele trei rânduri atent alese ale descrierii unei misiuni... De fapt, poate ar fi bine

Clone Wars pare cenușiu pe lângă ce au făcut din Star Trek. E deranjant pentru că e exagerat. Lucrând însă în domeniu, înțeleg de ce. E ca povestea aia cu „Am observat că vă place cafeaua dulce. Așa că ne-am gândit ca de astăzi să vă oferim doar zahăr.” Și te mai miri de ce un joc de 15 megii aduce 10 milioane de dolari profit, iar Assassin's Creed iese în pierdere. Dar cine se uită la 10 milioane. Praful de pe tobă frate... ce știi tu cum se „face” afacerile. Revenind, în afară de unele situații speciale, jocul a fost colorat



Trila mea...



Luptele pot deveni haotice



excesiv. Strălucește ca un pom de Crăciun și rulează în special pe procesor. GTX 260-ul meu își învârtă ventilatorul din când în când. Dual-core-ul la 3.06 GHz însă sugerează curentul din placa de bază cu o setă de zici că ar trebui să îl bag în două prize. Ceea ce înseamnă că nu e bine. Dacă nu se rezolvă în 2 - 3 luni situația asta, vom avea pe piață încă un suport de praf.

Vremuri grele'n galaxie

Nu voi intra în amănunte din cauză că fanii Star Trek nu au nevoie de informațiile acestea, iar cei care nu cunosc universul nu vor înțelege o boabă din ceea ce spun. Totuși, în timeline-ul general al universului, Star Trek Online este situat cel mai târziu. Adică după Enterprise, Spok și șleahă lui, Next Generation, Voyager sau Deep Space Nine. Este situat în secolul 25, după anul 2400. În golul de putere format de dispariția Romulanilor împreună cu supernova care le-a copt planeta mamă, Klingonii s-au grăbit să echilibreze situația, așa că au pornit un război zdravăn împotriva Federației. Pe lângă asta, aventurile căpitanului Kathryn Janeway au făcut din Borg un inamic foarte interesat de quadrantul beta. Mai avem și o facțiune supărată printre shap-

hifter-ii din „fluidic space” și mulți, mulți alții care ar vrea să vadă Federația arzând pe rugul propriei inițiative de pace. Ca urmare, situația nu este tocmai în beneficiul universului uman. Federația se stinge încet, încet, se micșorează vizibil, fiind împinsă din toate părțile. Evident, e timpul ca părinții să-și trimită la academie copiii. Și uite așa, feizăreala și torpilarea încep. Se moare, se învie, se lootează, se pevește. Așa cum ar trebui să fie într-un joc pe acest subiect.

Universul fizic

Ca pretendent la meseria de designer, pentru care mă antrenez acum, invariabil mă întreb oare cum aș gândi eu un joc de acest gen. Pentru Star Trek mi-am imaginat un motor foarte complex de generare de



541

Univers. Asta înseamnă să-i oferi posibilitatea jucătorului de a găsi în joc acel familiar specific seriei. Pentru că oamenii pentru care faci în principal jocul sunt cu siguranță fani ai filmului.

Ca urmare, cea ce vrei este 50% explorare, 10% dialoguri și 40% violență, lupte etc. Personal aș adăuga mai mult la explorare și dialoguri, dar m-am gândit că vorbim de un joc, care este un produs interactiv, unde vrei să participi cât mai mult. Așadar aș fi construit un univers cunoscut pe baza filmului, la care aș fi adăugat un sistem de generare de univers necunoscut, unde să poți merge să explorezi, să participi în mod activ la creșterea jocului și la diversificarea experiențelor.

Evident, doar o parte din ideea mea are o aplicabilitate practică. Restul este ceea ce au făcut și ei. Mai exact, au luat partea de univers cunoscut, l-au împărțit în blocuri de sectoare și sectoare pe care le-au stratificat din rațiuni de gameplay. Sirius Sector Block este pentru începători, adică Locotenenti, Regulus pentru Locotent Major, Eta Eridani de PVP etc. Pentru Klingoni e mai simplu, adică începi la un nivel suficient de mare încât să intri direct în PVP. Evident, s-a ținut seama de apropierea de spațiul Federației.

Cu cât te apropii mai tare de margini, cu atât e indicat să fii mai sus în grad și să ai o clasă de navă spațială adecvată. Din fericire, există un fel de univers „necunoscut”. Cryptic a ales să preia nebuloasele, expansiunile etc. și să le acorde rolul de zone de explorat unde se generează



Camera de comandă a navei

Going Where No Router Has Gone Before



WIRELESS by D-Link

N

GIGABIT STORAGE ROUTER

Your home connectivity trek ends here. Fast and farther-reaching 11n Wi-Fi connectivity combined with shared storage, safely housed beside your PC in a handsome enclosure. A vivid 3.2" LCD screen provides real-time network status and keeps current news, weather, sports and photos off your computer desktop. Instant USB printer sharing. All in one device. Simply add the drive of your choice. Mission accomplished.



The Gigabit Storage Router displays your photos, news, network status and more.

For more details, visit www.dlink.ro

D-Link and the D-Link logo are trademarks or registered trademarks of D-Link Corporation or its subsidiaries in the world. Copyright © 2009 D-Link Corporation/D-Link Systems, Inc. All Rights Reserved.

D-Link
Building Networks for People

DIR-685



Un dreadnaught din fluidic space



Memory Alfa nu se dezmințe

de ceea ce vrei să fii până la capăt, pentru că ideal este să folosești o navă caracteristică pentru clasa pe care ai ales-o. Evident, poți avea ce tip de navă vrei, deoarece nu ești limitat de tipul de carieră ales. Mai departe vei avea un contact destul de brutal cu restul jocului. Tutorialul și manualul sunt regretabil de reduse ca volum de informație, motiv pentru care ești obligat să înveți prin încercări, de pe forumuri și să faci deducții. Filmul ajută enorm, pentru că în procesul de producție

se pare că experții în univers au avut un cuvânt greu de spus relativ la forma pe care o are jocul acum. Ca un scurt ghid, personajul tău are un set de abilități pe care le poate crește cu puncte pe care le obții completând misiuni și eliminând inamici, fie ei nave sau „mobi”. Aceste abilități nu numai că îți cresc performanțele, dar îți și acordă niște skill-uri active speciale pe care le poți folosi pentru a obține diferite avantaje în luptă. Acestea se pot activa din bara de acțiune. Pe lângă acestea, poți angaja ofițeri, care vin și ei cu abilitățile lor, pe care le poți de asemenea antrena. Unele sunt valabile în spațiu, altele pe pământ. Mai mult decât atât, abilitățile ofițerilor le poți schimba cumpărându-le altele de la un vânzător specific.

Jocul are mai multe tipuri de „monede”, cea de față fiind Starfleet Merits, un fel de Honor. Abilitățile pe care le antrenezi pentru ofițeri sunt foarte importante deoarece, odată înlocuite, se pierd punctele investite. De ce?! Nu am înțeles cu exactitate. Pentru a avansa la următorul tier de abilități, trebuie să avansezi în grad. Din ferici, abilitățile nu sunt legate una de alta, însă ți se cere să cheltui un număr specific de puncte pentru a avansa la un nou grad, pe lângă faptul că trebuie să ai nivel 11. Cum numărul de puncte e fix, nu ai cum să-ți rezervi



Planeta mamă a Klingonilor

misiuni. E un compromis acceptabil atâta timp cât vor ajunge să ofere mai mult de cinci misiuni care se tot repetă. În rest, jocul e împărțit într-o componentă spațială și una la sol. Misiunile „oficiale” și cele „repetabile”, căci avem destul și de-astea, sunt cel mai des mixte și, exact ca în film, includ situații de rezolvat atât în spațiu, cât și la sol, cu schimbări de zone, situație, având scenariile solide și în conformitate cu ceea ce te-ai aștepta de la un asemenea titlu.

Organizare I

După sistemul de generare de personaj care este împrumutat din Champions Online și ca urmare este mai mult decât suficient, vei avea de ales între cele trei „clase” ale jocului, adică ofițer combatant (DPS), ofițer inginer (tank, buffer) și ofițer om de știință (buffer, healer, support). Și navele din joc vor fi împărțite la fel și vor avea specializări specifice. Așa că e bine să ții cont



Borg space



Între fete; o trilă și o orion

pentru antrenamentul celor avansate, pentru că nu ai cum să ajungi acolo fără să cheltui tot ce ai. La fel, și eu sunt confuz în privința motivelor. E posibil ca mai târziu în joc să poți să-ți ții niște puncte, altfel nu pricep de ce două sisteme limitează același lucru, respectiv se limitează între ele. E redundant. Pentru a avea acces la abilitățile avansate ale ofițerilor, trebuie să-i avansezi și pe ei.

La fel, promovatul acesta nu pare să consume cine știe ce, ceea ce mă face să cred că o grămadă de mecanici ale jocului au fost „tunse” între timp.

Organizare II

În ceea ce privește personajul și dotarea, trebuie să-ți echipezi cu armuri, kituri, arme, scuturi atât personajul, cât și navele. Accentuez navele pentru că poți ajunge să ai foarte multe la un moment dat. Probabil



Arena PVP

toate cele oficiale din câte am remarcat. Evident, pentru a le dota, ai nevoie de obiecte, multe obiecte... Pe care le poți obține din misiuni, din grinding organizat, neorganizat, public sau specific. Adică ai de lucru. Evident, e important ca acest grinding să nu se simtă ca grinding. Dacă e să ne gândim la Picard, el face un fel de grinding științific. Jocul a prins parțial acel spirit. Cu puțină imaginație din partea jucătorului însă, poți să-ți închipui că grinding-ul tău are un scop. Și te simți bine. Adică cel puțin eu o fac. Ca adății interesante, pe lângă misiunile generate, aș putea evidenția Fleet Action-urile, adică un



Fazer Beam, vederea din partea „safe”

fel de open-RVR ca în Warhammer Online, unde îndeplinești un set de obiective stratificate și la sfârșit obții un reward pe baza contribuției. Mai putem vorbi despre faptul că majoritatea misiunilor se pot face în grup, unde ești băgat automat. Astfel mâna de la mână se pune automat. Acest lucru însă a determinat apariția unui fenomen ciudat de desocializare. Oamenii sunt forțați să se întâlnească, să lupte împreună pentru un scop comun, însă nu se deranjează să comunice. De unde rezultă că dacă vrei să faci oamenii să se cunoască și să lucreze împreună, trebuie să le oferi niște fat loot la sfârșit. Și pot fi eficienți fără măcar să aibă cunoștință unul de existența celuilalt. Jocul, pe de altă parte, este mult mai ușor decât Eve Online, unde ești nevoit să mergi mult mai departe din punct de vedere social ca să rezisti. Probabil că mai încolo voi simți nevoia să intru într-un Fleet, adică gildă, pentru a avea succes. Momentan însă, e mult mai bine fără. Mai ales că sunt speriat când văd ce univers de cretini a creat MMO-ul din ziua de azi, jocuri care oferă mult prea puține layer de complexitate (adică între 0 și 1) și care au renunțat complet la rolul presupus educativ pe lângă scopul comercial. Să nu uităm că joaca prost coordonată duce la fenomene sociale nedorite, lucru demonstrat... evident nu prin crime în masă în școlile americane. Vorbesc de fapt despre o mică frustrare a mea, determinată de faptul că în ceea ce fac sunt uneori forțat să simplific anumite modele pentru a le aduce la nivelul de înțelegere și cultură al unui cumpărător care încă mai crede că busola arată unde vrei să ajungi, nu nordul (poveste reală).

Organizare III

Există multe aspecte ale jocului care par a fi la început, ca de exemplu misiunile de PVP, în special cele pentru Federație. Pe de-a întregul, PVP-ul este și el ușor dubios. Poți crea propriile instanțe, ceea ce nu e rău, însă asta nu-ți asigură o sesiune reușită. Nu există penalty pentru moarte. Ceea ce e aiurea. Adică jocul nu e excesiv de greu. Se moare, dar cu puțină organizare, poți evita acest nefericit și inadecvat eveniment. În afară de faptul că reparați la începutul nivelului, nu ți se întâmplă nimic. Așadar, toată lumea e kamikaze. Inteligența stă în grosimea armurii și rezistența scutului energetic. Lucrul acesta se reflectă în PVP. Adică unde e riscul? Da, câștig niște reward-uri, oftic niște puștani, dar în rest... Iar momentan



Pe puntea unei Bird of Prey



Mineritul în viitor

misiunile de PVE pentru Klingoni sunt vreo două, ceea ce cred că e o problemă de lansare la timp a jocului, și nu una de „caracteristică de rasă”, cum susțin producătorii. Sincer, PVP e fun, dar din când în când, parcă aș prefera să mai bubui și niște ființe mai puțin umane, un Al cretin care moare spectaculos și tot timpul. Dar, după cum spunea un prestigios filozof, iarna nu e ca vara. Iar vara e bine să te bucuri că nu e iarnă, iar iarna că nu e vară. Așadar, să ne bucurăm că există PVP și că-l putem încerca.

În aceeași ordine de idei, se putea mult-mulț mai rău. Jocul are niște aspecte unde Cryptic o putea da rău de tot în bară, așa cum a dovedit că o poate face într-un alt caz (Champions Online, normal). Așa că sunt fericit că nu au reușit. Sunt fericit că managementul lor a fost atât de concentrat să facă meniuri frumoase și să coloreze jocul încât nu au mai avut timp să îi supravegheze pe designeri și pe fani. Și da, poate că avem un joc care nu e foarte artistic. Dar e fun, e la obiect, are feeling,



Aș vrea eu așa spațiu cosmic

Sunt sigur că nu te-am mai văzut undeva



adică e așa cum m-am așteptat să fie, lucru care pentru mine ca și cumpărător e suficient. Evident, nu e și eficient, cum ar spune Seven of Nine. Pentru că musai să-mi acum fac upgrade-ul acela la quad-core.

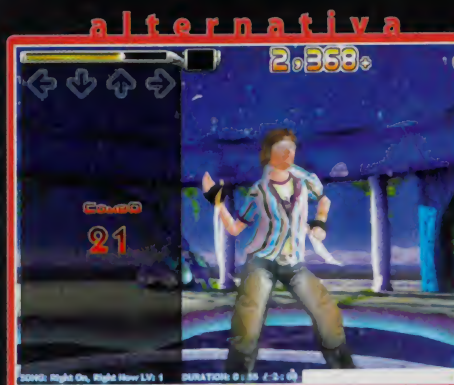
Sfârșit brusc

Star Trek Online este în primul rând un joc comercial. Organizarea sa nu știu cât e de adaptabilă la IQ-ul cumpărătoru-

cluzie după ce voi avea măcar 1 milion de puncte de onoare. Pentru că noul meu personaj de PVP, o fetișcană Orion, are o grămadă de potențial... pe mai multe planuri. Dar na, în afară de câteva situații descrise în Beverly Hills 90210, Dallas și The Young and the Restless, adevărata onoare se câștigă în luptă, ca la Klingoni. Ca urmare, cuvintele de spus mai mult de două nu s - K'pla!

Locke

P.S. Am menționat cumva că poți juca borge readaptați, integrați și educați dacă îți faci abonament pe viață?! Sper că da, altfel nu o să mi-o iert niciodată.



DANCE ONLINE

Pe o piață unde există două MMO-uri spațiale, ce alternativă credeți că a putea oferi? Well, cineva, oricine? Bineînțeles, Dance Online! Un joc deosebit pentru cei care s-au săturat de termeni tehnico-stilnici și își doresc o viață mult mai bogată în sensibilitate. Orice bărbat, indiferent de numărul de... așa, la un moment dat va simți nevoia să sară într-un picior și să-și cânte lumii atracția față de petalele catifelte ale trandafirilor, respectiv nevoia de a dansa grațios sub clar de lună, într-un kilt cu Răpirea din Serai. Pentru că MMO-urile își pot face asta. Și atunci, noroc că ai Dance Online.

BUNE:

- universul Star Trek
- controlul
- sistemul de skill-uri
- idei falne de gameplay

RELE:

- probleme tehnice
- reprezentarea spațiului
- culorile
- conținut nefinalizat

CONCLUZIE:



Dacă ești fan al filmului și al jocurilor, nu ai scăpare. Dacă nu, nu.

7,5

GRAFICĂ	08
SUNET	07
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	06
STORYLINE	09
IMPRESIE	07

Gen MMO Producător Cryptic Studios Distribuitor Atari Ofertant GameShup.ro ON-LINE startrekonline.com

CERINTE MINIME: Procesor Dual-Core 2GHz Memorie 1 GB RAM Accelerație 3D 512 MB VRAM

Pentru ca tu să obții **FOTOGRAFII SPECTACULOASE**, îți oferim **84 de PAGINI**

Teste foto | Sfaturi de fotografiere | Soluții practice



DARKSIDERS

Lumea fără oameni

Dumnezeu este fie sintagma prin care se face referire la divinitatea supremă a celor trei religii monoteiste abrahamice (iudaism, creștinism, islam), fie un termen sinonim cu acela de „divinitate, zeitate”. În general, se poate determina la care dintre cele două sensuri se face referire într-un text prin faptul că, în prima sa accepțiune, termenul este scris cu majusculă, iar în cealaltă cu literă mică.

Îngerii (din latină angelus, preluat din greacă ἄγγελος, însemnând „trimis”) sunt, în mai multe religii, ființe pozitive spirituale (fără trup/netrupești/necorporale/duhuri) venite din Rai. Învățăturile religioase variază între ele, în special la aspectul în care îngerii ori au voință proprie ori sunt extensii ale voinței supreme a lui Dumnezeu. Deși înfățișarea îngerilor diferă, aceștia primesc o înfățișare umană. În iudaismul post-Biblic, unii îngerii au dobândit o anumită semnificație, îndeplinind un rol unic, precum și o personalitate proprie.

În Biblie, diavolul și Satana reprezintă un înger căzut care s-a răzvrătit împotriva lui Dumnezeu - cel care a vorbit prin intermediul șarpelui și a tentat-o pe Eva să nu asculte porunca lui Dumnezeu. Este de asemenea identificat ca acuzatorul lui Iov, ispititorul din Evanghelii și balaurul din Apocalipsă. Poartă numele de „conducătorul demonilor” (Matei 12:24); „conducătorul lumii” și chiar „dumnezeul acestei lumi” (2Cor. 4:4). Apocalipsa după Ioan descrie cum Satana este aruncat din Rai spre pământ cu „multă mânie” și cum se războiește cu adepții lui Iisus, până ce este distrus complet în „lacul de foc” (Apoc. 12:7-17; 20:10).

Toate aceste definiții sunt luate de pe

Wikipedia, așa că nu le luați ca literă de lege. S-ar putea ca Dumnezeu, îngerii și diavolii să nu fie chiar ceea ce ne spun inginerii de pe Wiki. Poate că Dumnezeul nostru nu este altceva decât un student care are de crescut un bob de fasole într-o bucată de vată umedă, îngerii sunt cei care vin să mai arunce o privire și să aprindă sau să stingă lumina în cameră, iar diavolul, nimeni altcineva decât omul de serviciu care aruncă proiectul odată notat de profesor la gunoi. Dar cine suntem noi să punem la îndoială cele scrise în Biblie, de exemplu? Doar a fost scrisă de aceiași oameni care credeau că Pământul este plat, iar eu sunt convins că la un moment dat cineva va demonstra că acest lucru este corect. Pământul este rotund? Pff... BLASFEMIE!

Iar numele meu este Război!

Vigil și THQ ne aduc pe ecranele televizoarelor o poveste puțin distorsionată a Apocalipsei, față de ceea ce știm din Biblie. O Apocalipsă care nu se termină deloc bine pentru noi, oamenii. Adică toți mor. Dacă ar fi să ne luăm după ceea ce ne spune Biblia, cei drepti vor avea o șansă să intre în Grădina Edenului, iar doar cei păcătoși vor suferi la Judecata de Apoi. Iată o scurtă listă a celor care vor avea sabia lui Damocles deasupra capului, listă luată din diferite versete ale Scripturilor: fățarnicii (Matei 24:51), cei neînduplecați (Marcu 11:26), homosexualii (Romanii 1:26-27), șoptitorii, bărfitorii, urătorii de Dumnezeu, obraznicii, trufașii, lăudăroșii, invidioșii, ucigașii, cei

promiscui, viclenii, născocitorii de rele, neascultătorii de părinți (Romanii 1:29-30), curvarii, închinătorii la idoli, malahii, sodomiții, hoții, cei lacomi, defăimătorii, hrăpăreții (1Corinteni 6:9-10), fricoșii, scârboșii, vrăjitorii, mincinoșii (Apocalipsa lui Ioan 21:8) și ăștia sunt doar câțiva. De fapt, nu cred că este unul dintre noi care să nu se înscrie măcar la una dintre categoriile de mai sus, așa că

Jur pe mama mea...

versiunea Apocalipsei din Darksiders se pare că este cea corectă. Niciun om nu scapă.

Să spunem și de ce. De când e lumea și pământul, forțele lădului și cele ale Raiului se află în conflict continuu. Surprinzător, nu datorită valențelor de rău și bine, deși parcă îngerii au și un pic de cod moral, ci doar pentru controlul asupra lumii. Dumnezeu nu e de găsit și nu își bagă deloc coada în conflictul din acest loc. Poate a plecat spre tărâmurii mai calde. Ei, dragii moșului, și cum se băteau îngerii și demonii, iată că în lume apare o nouă viată. Omul. Un om plătând și lipsit de orice mijloc de a se apăra împotriva celor două armate aflate

Fă-te frate cu Dracu'

În numele Tatălui!

deja în conflict. Surprinzător, atât îngerii, cât și demonii pun capăt războiului dintr-un motiv de neînțeles. Fairplay. Așa că se semnează un pact sigilat cu șapte peceti, prin care se stipulează că războiul va reîncepe când lumea oamenilor va fi destul de puternică pentru a intra

pe picior de egalitate cu ambele facțiuni. Când va veni acel moment, cele șapte peceti vor fi rupte, iar pe Pământ se vor coborî cei patru călăreți ai Apocalipsei pentru a-l lovi pe cei din lista de mai sus.

Dar cum e dracul împiețit, face el cum face, ignoră legea sfântă, corupe un înger-

doi și face în așa fel încât unul dintre călăreții Apocalipsei să ajungă pe pământ înainte de termen fără ca cel de-al șaptelea sigiliu să fie rupt. Războiul între draci și îngeri repornește mai aprig ca oricând, iar omenirea este rasă de pe suprafața pământului de parcă nici nu ar fi existat.

Război, pe care îl voi numi War deoarece sună ca pixu' în românește, nu este nimeni altcineva decât călărețul ales ca țap ispășitor, iar War nu este nimeni altcineva decât TU. După ce și-o ia în goarnă urât de tot, War este trimis în fața Consiliului (un simulacru de guvern universal), unde este condamnat la moarte pentru încălcarea legii, exterminarea oamenilor și repornirea conflictului etern. Totuși, reușește să-i convingă să-i mai dea o șansă, declarând cu vehemență că a fost tras pe sfoară.

Spre el cărare făcea

Avem și gloanțe



Înger negru



Jos fata!

Jefuit de puterile sale, privat de Ruin, alul său aducător de moarte, și cu o sabie de nivel 1, War este trimis pe Pământ pentru a se juca de-a Sherlock Holmes și a afla cine este în spatele târășeniei. Dar nu este trimis singur. În mânășta stângă a armurii sale sălășluiește un demon ce îi verifică fiecare mișcare și care are grijă ca War să nu cumva să creadă că va scăpa de judecata Consiliului. Ba mai mult, are putere de viață și de moarte asupra călărețului, pe care îl ține într-o leșă foarte scurtă. Și când

spun lesă, nu o spun figurativ.

Deoarece povestea este mare parte din farmecul jocului, voi încerca să nu arunc cu prea multe spoiler-e în acest articol și ca, de acum încolo, să mă limitez la strictul necesar, scăpând printre degete doar cât trebuie pentru a înțelege ce se întâmplă. War, odată ajuns pe pământ (la o sută de ani distanță de momentul în care a fost tras pe sfoară), este abordat direct de un demon care îi făgăduiește să îl ajute în schimbul sufletelor pe care War le va



Palos epic

culege pe parcursul aventurilor sale. Căci fiecare demon cu care War va avea de-a face este alimentat de sufletele celor pe care i-a ucis până atunci, iar odată cu moartea sa, sufletele ținute sub control vor trece în posesia ucigașului. În schimbul acestor suflete, Vulgrim îi va vinde lui War tot felul de upgrade-uri pentru arme, scheme noi de bătaie și poțiuni care îl vor ajuta în luptă. Dar poate cel mai important, va fi folosit ca mod rapid de transport între zonele din joc, putând teleporta jucătorul de colo colo.

Vulgrim este cel care îl va trimite pe War la Samael, unul dintre cei mai puternici (dacă nu chiar cel mai puternic) demoni din Iad, dar care a fost întemnițat de către Destroyer, actualul șef peste draci, a cărui identitate este necunoscută. De acum încolo, War va fi trimis de către Samael să rezolve diferite treburi a căror răsplată va fi posibilitatea de a pătrunde în turnul în care Distrugătorul Lumilor își face veacul.

De-a lungul peregrinărilor sale, War se va întâlni cu Silitha, demonul păianjen, cu Uriel, o serafimă drăguță, dar cu o sabie prea mare, cu Ulthane, un colos care aduce foarte bine cu Hefaiistos după vorbă, după port și după profesie, cu Azrael, arhanghelul morții, și încă alte câteva personaje pe care mai bine le întâlniți în joc, decât în acest articol.

De pe nisipurile din Arrakis, în canalele Gotham-ului

Jocul frapează de la început printr-un art design de zile mari. Deși la prima vedere al putea cataloga jocul ca fiind un manga clasic, dacă petreci mai mult de zece minute în fața ecranului, vei realiza că de fapt nimic nu este manga, ci pur stil fantasy de la mama lui de acasă. Responsabil pentru mediul prin care alergăm cu o sabie imensă în spinare este Joe Madureira care, înainte să se apuce de game design, a lucrat ani buni în domeniul benzilor desenate, contribuind la titluri ca Uncanny X-men și Battle Chasers. Fiecare monstru, demon sau suflet pierdut pe care îl întâlnești pe parcursul acestui joc parcă ar fi desprins dintr-un film de groază, dintr-o atmosferă gotică morhoroasă și cețoasă. Dacă Darksiders nu ar fi fost atât de luminat, ar fi intrat categoric la categoria horror și nu adventure, și asta doar datorită art de-

Nu, nu e vocea conștiinței



signului. Vel remarcă la acest joc varietatea mediilor înconjurătoare. Vei fi purtat prin atâtea locuri, care sunt atât de diferite între ele, încât vei avea impresia că sari dintr-un joc în altul. Mai ales că acțiunea este intercalată cu puzzle-uri, încât treci de la Spiderman la The Longest Journey într-o clipită. Astfel că, la un moment dat, te vei bate cu viermii de nisip dintr-un deșert ce te duce cu gândul la Dune și mironidenie, ca apoi să fii aruncat în spațiul claustrofob al canalelor de sub cine știe ce oraș infect, în pur stil Gotham.

Spuneam mai sus că jocul este o amestecătură de bătaie cu puzzle-uri. Așa este, iar ambele sunt de calitate. Lupte furibunde cu zeci de monștri, care mai de care mai puternici și mai urâți, îți pun degetele la încercare pe butoanele controller-ului. Iar după ce învingi legiunile spurcaților, mintea îți este pusă la încercare la rezolvarea a zeci de puzzle-uri tot mai provocatoare. Ca să îți faci o idee, jocul a avut douăzeci de ore de joc continuu, fără încercările nereușite și toate ratările care îl duc la vreo patru-zeci, dacă nu chiar cincizeci de ore. Dintre cele douăzeci de ore, aproape patru au fost de caft, iar restul alergătură și sucliri de minte pentru rezolvarea provocărilor logice (sau de platforming). La un moment dat, secvențele logice are jocului par deja prea multe la număr sau repetitive. Chiar te vei putea plictisi, dar merită să termini jocul, mai ales că te lasă cu un gust de „mai adă” în gură.

Deși comparativ cu alergătura bătaia pare că a fost lăsată la o parte, lucrul acesta nu este deloc adevărat. Pentru virtuozii controller-ului, Darksiders este o provocare posibil mai puternică chiar decât jocurile arcade cu bătaie. Numărul de combo-uri este impresionant, dar puțini sunt cei care pot menține ritmul lor susținut. Mai ales că, pe lângă sabia din dotare, vei mai putea să îți cumperi foarte repede și o coasă ce se activează automat la folosirea anumitor combinații. Atât pentru coasă, cât și pentru sabie, există numeroase lovituri ce îți nenorocesc adversarii în diferite feluri. În funcție de ce armă vei folosi mai mult, ea va crește în nivel și îți va da posibilitatea să cumperi atacuri mai puternice sau mai multe combinații. Diferența între sabie și coasă este foarte simplă. Coasa dă în mai multe ținte deodată, perfectă pentru atacuri area of effect, iar sabia este perfectă pentru lovituri puternice aplicate în aceeași țintă.



Cu toate acestea, și sabia dă în adversarii din jur, dar mult mai slab.

Jocul devine la un moment dat destul de stresant la capitolul bătaie. Adversarii, după ce primesc destulă bătaie, pot fi uciși cu un fel de fatality. Deasupra fiecăruia apare tasta cu care faci acest finisher. Nimic mai frumos dacă te-ai lupta cu unul sau doi deodată. Dar în momentul în care în jurul tău sunt șapte, opt sau chiar nouă inamici, devine stresant pentru că pentru fiecare în parte intră animația respectivă, care durează. Ar fi putut să existe și un area of effect finisher, care să facă feliuțe fiecare dușman care a ajuns la capătul liniei.

Una peste alta, jocul merită încercat. Chiar și cumpărat. Viziunea sa asupra conflictului dintre îngeri și demoni, plus rolul pe care omenirea l-a jucat, te face să te uiți un pic altfel la vitraliile bisericii în care te-ai botezat.

Koniec



GOD OF WAR 2

Pentru o poveste asemănătoare și un gameplay cam la fel, încercați *God of War 2*. Mult mai plin de acțiune, dar fără puzzle-uri care să vă sucească mintea, zeii războiului pedepsea în stânga și în dreapta pe toți necredincioșii și, în același timp, pe credincioșii din jurul său. Sau poate mai bine așteptați *God of War 3*, care o să apară în lunile ce urmează și care se anunță a fi o grozăvie.

BUNE:

- ▶ design artistic spectaculos
- ▶ lupte interesante și antrenante
- ▶ puzzle-uri destul de complexe și
o poveste drăguță

RELE:

- ▶ **prea multă alergătură**
- ▶ **bătăile devin redundante**

CONCLUZIE:

CONCLUZIE: Distracția este garantată cu acest joc. Deși nu are multiplayer, povestea, puzzle-urile și gameplay-ul îl fac atractiv și pentru cei care doar căsă gura de pe margine. O grafică superbă, o poveste și lupte interesante și probleme care necesită atât îndemnare, cât și un cap bun pentru a fi duse la capăt sunt, în câteva cuvinte, termenii care caracterizează acest joc. Cumpărați-l, merită.

8.6

GRAFICA	09	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	 <p>DARK SOULS II SCHOLAR OF THE FIRST SIN</p>
SUNET	09	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
GAMEPLAY	08	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
MULTIPLAYER	--	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
STORYLINE	09	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
IMPRESIE	08	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	

Gen Activin Adverto: Producător Vial C&S Distribuitor TMO Ofertant TMT
 Contact: Tel. 021.310.17.19 ON-LINE www.vialcs.com

Consolă PlayStation 3 oferită de Flamingo Computers

DANTE'S INFERNO™

Crucea și
cureaua lată

In acest moment de maximă importanță mi-aș dori să fi citit măcar un crâmpoi din Divina Comedie. Altfel îți iese critica, altcumva împărți înțelepciune maselor infometate atunci când ai o bază teoretică sănătoasă și un filon cultural bogat. Câteva glumițe de intelectual rasat ne-ar fi ajutat să uităm pentru o clipă că avem în față recenzia unui action ciobănesc cu hype-ul cât mădularul lui Lucifer (pe care îl puteți admira în toată splendoarea lui demoniacă la finalul jocului). Poate aș fi putut introduce discret și un vers sau două dintre cele mai înfricoșătoare, cât să nu uitați că, dacă nu sunteți cuminiți, vă bate Dumnezeu cu biciul de foc și veți sfârși în străfundurile Iadului. Unde e plânsul și

scrâșnirea dinților. Și un Dante pe steroizi, cu o mândrețe de Coasă ăștită cu mare chin din ghearele Morții. Care dă colțul în primele cinci minute, dovadă că până și în metafizică negrii mor primii. Dar când alegi Afterlife-ul lucasian în locul Divinei Comedii ca ghid turistic al Lumii de Apoi, nu-ți permiți să faci pe eruditul sau să critici un joc pentru că din sata ne sare sânge în loc de iambi. Nope, în aceste momente îți vine să-l iei la întrebări pârinatești, ca un Tăcut grijuliu și iubitor de jocuri: „Măi Dante, tătucule, dacă tot te-ai înhăit cu el și îi copiezi apucăturile, de ce n-o faci până la capăt, mă, de ce nu poți fi și tu bărbat, mă țușcă, mai bărbat ca grecul ăla, Kratos? De ce, măi băiatule, de ce???”

Dante Mawashigeri

Să spunem că am înțeles dorința neostoită a producătorilor de a prezenta marelui public (18+, micul public va trebui să aștepte, probabil, Dante's Paradise) o variantă proprie a Divinei Comedii. Aș minți dacă aș spune că ideea unui God of War cu cele sfinte nu mă atrage. Între noi fie vorba, abundența de săni și teme „mature” îl fac de comedie pe săracul Dante's Inferno, dar despre asta puțin mai încolo. Revenim. Așadar, pe lângă faptul că Divina Comedie aparține domeniului public și nu trebuie să îmbraci în aur vreun urmaș obscur al unicului și adevăratului Dante Alighieri de câte ori îți se face dor de-o plimbărică prin Lumea de Dincolo, conținutul (și aici mă refer în special la spai-



mele Infernului descrise în cel mai mic detaliu de un Dante cu frica lui Dumnezeu) este mană cerească pentru un producător chitit să-și șocheze publicul cu un action sumbru și matur în același timp. Unde prin „matur” înțelegem, desigur, „sânge și noroi, țâțe și un coi”. Asta-i trendul, murim cu el de gât, n-avem ce face. Sânge și violență avem din plin în Dante's Inferno. Ceva mai light decât în God of War, serie pe care Visceral s-au dat de ceasul morții s-o transpună în mythos-ul creștin, dar îndestulător (în cazul în care cele opt ore de joc ți se par o masă consistentă).

Călătoria lui Dante în Infern începe în forță. Eroul intră în scenă direct, bărbătește. La lumina unui focșor de tabără, Dante al nostru (pentru că al lor avea alte neliniști metafizice prin pădure) își coase o cruce de postav roșu pe pieptul dezgolit. Pă(tm) viu, căci așa-i șade bine cruciatului răătăcitor. Urletele de durere marchează seriozitatea momentului și, ca niciodată, mi-au provocat un flashback de veteran. La o bețivăneală în natură, un amic s-a împiedicat de un câine, a aterizat forțat pe bordură și s-a rănit. Perfect conștient că jungla urbană adăpostește o mie și una de bacterii periculoase, l-am sfătuit să-și dezinfecteze plaga. Cum spirtoasele din dotare aveau cu totul și cu totul altă destinație, s-a ajuns la con-

cluzia că rana putea fi dezinfectată doar prin foc, moment în care mi-am luat la revedere de la consiliul medicilor amatori de la Oase și m-am îndreptat către stația de autobuz. Ei bine, în timp ce așteptam cuminte mașina de noapte, din parc se auzau răcnetele sălbaticale ale amicului care continua să-și „cauterizeze” rana cu un muc aprins de Winchester. Țintuit pe loc de mărșălașul evenimentului, am pierdut autobuzul. Așa și acum. Pătruns până în măduva oaselor de înrâncănarea lui Dante, am pierdut invitația la țigară lansată de singurul om cu țigări din redacție și mi-am văzut de joc. Urmează câteva animații de impact, cruciați spălați în sânge, un episcop îndrăcit, tot felul de blestemății din acestea, care vă previn că excursia în Infern e treabă serioasă, nu-i pentru cei slabi de înger. Așa încep treburile serioase și tot așa ar trebui să se termine. La început am dat cu barda în arabi și a început să-mi placă. Când s-au terminat arabii, a apărut Moartea. Mișăăăă, să-mi bag...



mă bat cu Moartea, bă, și-s de-abia la început! Hai să vezi ce coasă are mamonul! În fine, l-am luat coasa și am început să boncăluiesc la porțile Infernului mai nervos decât Ivan Turbincă. Un Infern delicios de arătos, și probabil ar fi fost foarte frumos din partea celor de la Visceral dacă ar mai fi renunțat la câteva coridoare în favoarea unor spații deschise care să pună în valoare talentul artiștilor care-au lucrat la Dante's Inferno.

Dar poate vă întrebați mirați ce vânt îl poartă pe Dante până în Talpa Iadului. Și pe bună dreptate.



Oamenii întregi la minte se ferec de Dracu ca de Satana. Asta până apare Ispita dezgolită. Beatrice, logodnica fostului cruciat, și ea o fostă fecioară blondie cu sânii (pe care-i puteți admira o dată la 10-15 minute în diverse ipostaze) ca două mere ale discordiei, foarte încrezătoare în virtutea masculului său, își pune sufletul la



bătaie într-un pariu pe care orice soție de soldat are atâtă minte încât să nu-l facă. Dacă Dante se va întoarce neatinși și „neatins” în patria mamă, e remiză și sufletul stă. În caz că nesătulul și-a făcut de cap cu fiii și/sau ficele Orientului, sufletul se scoboară în împărăția lui Lucian, la muncă. Nu vă spun exact ce s-a întâmplat, dar vă sfătuiesc să nu vă așteptați la un cutscene cu nunta lui Dante. În schimb, ar trebui să vă așteptați la un cutscene cu o blondă în săsele goale fugărită de un harap cu sabia goală în mână. Înduioșător de-a dreptul.

Jos, jos, jos în Tartar jos...

Dante's Inferno debutează în forță. Preț de vreo două ore am fost convinși că am în față un action dovedit, un potențial pretendent la tronul lui God of War. Infernul arată demențial, Koniec m-a rugat să dau televizorul mai încet că-l tulbură scrâșnetele osândiților, am bumbăcit fericit luntreșui (de fapt luntrea, că în jocul nostru Charon este una cu bărcuța pe care-o cârmeste pe râul Acheron), i-am scos la pensie pe Minos, controlul tehnic de calitate de la secția Triaj și singurul boss



adevărat, dar treaba a început să se împuț progresiv. N-am nimic cu o clonă de GoW bine făcută, în schimb mă cam scot din țâțâni clonele slăbuțe de GoW. Și

Dante's Inferno, odată ce-ai trecut peste farmecul incontestabil al setting-ului și tânjești după ceva mai multă acțiune, se dovedește a fi o clonă cam palidă și cu obraji supți de foame. Drept e că nu ți se oferă prea mult timp cât să te plictisești cum se cuvine, iar dacă nu prea ai treabă cu jocurile, ți se pare că ți-a pus Dumnezeu mâna în cap când ai găsit în poștă discul cu Dante. Eu l-am terminat în șapte – opt ore pe Zealot (nu recomand sub nici o formă un nivel de dificultate mai scăzut, mai ales că limita de vârstă este 18 ani, deci copiii care de-abia învăț să meargă n-au acces la el) și mă așteptam la ceva memorabil, mai ales că a pornit promițător. Din păcate, doar cu porneala a rămas.

Avem o singură armă melee, infama coasă a Morții, o ofertă cam limitată de combo-uri, rezerva de inamici noi se gată cam pe la jumătate (preț de vreo patru ore am câmpăcit aceiași și aceiași demoni fără pic de variație), e previzibil (am ajuns



chiaj, darămite să-i transformi în băzdăgăanii, dar totuși... Pe de altă parte, gâgălici din Dante's Inferno au cam avut efectul scontat și m-au lăsat preț de câteva secunde cu ochii beliți la televizor bătând din buze a neîncredere. Vă las pe voi să decideți ce și cum...

Anatemă de casă

Oarecum interesant este sistemul de upgrade, care se bazează pe dorința jucătorului de a pedepsi sau mântui sufletele răpasaților iluștri întâlniți prin Infern. Avem doi arbori de skill, Holy și... Unholy, care trebuie „udați” cu milostenie sau răzbunare. Având în vedere că finalul jocului nu este influențat de predispoziția jucătorului spre pedeapsă sau iertare, totul se rezumă la o întrebare simplă: vă place crucea sau vă place coasa? Creștinii adevărați, așa ca mine, se vor odihni la umbra copăcelului Holy, ceilalți vor cosi sub Unholy. Mai clar, dacă-ți place pătrățelul roz (cel mai bun prieten al cosașilor), vei

merge pe Unholy, iar dacă cerculețul roșu te descrie cel mai bine... Holy îți stă scris pe frunte. În definitiv, indiferent de alegere, va trebui să muncim un buton până la epuizare. Fizică sau nervoasă.

Spre dezamăgirea unui suflet sălbatec dotat cu degete de pianist și impresionat până la lacrimi de repertoriul lui Kratos, Dante duce mai departe lucrarea papilor cei spammeri care-au umplut Inbox-ul Orientului mijlociu cu haite de indivizi suspecti cu crucea pe pept. Să explic. Aliatul de nădejde al belicosului Dante este o cruce. Dar nu orice fel de cruce, ci o cruce supranaturală, cu repetiție, sfințită, din metal nobil, potentă, capabilă să exorcizeze zeci de legiuni dintr-o întreagă rezervă de posedați. Crucea lui Dante este rapidă, crucea lui Dante exorcizează de la distanță, Crucea lui Dante scoate diavoli din piatră seacă, crucea lui Dante trage cu trăsore și autoaim, să nu carecumva să sfințești pe ghicite, ceea ce înseamnă că nu ești obligat să i-o lipești posedatului de frunte în timp ce stupești tradițional în cele patru vânturi și reciți cu voce cavernoasă moliftele lui Vasile cel Mare. Nu consumă mana, iar dacă-ți găsești un colțor în care nu poți fi luat pe la spate de sodomistii infernali, spamezi cruci peste cruci până le pui cruce. Tuturor. Mai târziu, când actele de caritate te propulsează spre crăciile cele mai de sus ale arborelui sfințeniei, lucrurile se simplifică și mai tare, pentru că vei culege fructul unui „mic” talent care potențează și mai tare abilitățile divine ale crucii din dotare. Inamicii răpuși de puterea crucifixului de mare calibru lasă în urma lor, pe lângă sufletele cele alburii folosite drept monedă de schimb, și niște căcăreze verzi care-i cresc viața lui



Dante. Și uite-așa, toți slujbașii mărunți ai Satanei pot fi învinși de un buton. Și-o cruce. Mai știți, poate asta-i pedeapsa mea pentru că am căzut în păcatul mâniei și am luat numele EA-ului în deșert. Sau poate asta se întâmplă cu plasticul păcătos după ce moare, ajunge buton de controler și este canonit de un satanist însetat de sânge virtual. E drept, mai spre final par și câțiva monstruleți imuni la efectele terapeutice ale crucii, dar pe aceștia i-am răpus cât ai clipi prin apăsarea repetată și obsesivă a butonului diametral opus celui cu crucea.

De-a stânga crucii șade arborele de skill-uri Unholy, pe care dacă-l veți stropi din abundență cu antheme, va crește mare și frumos, oferindu-vă o serie de upgrade-uri pentru coasă. Câteva atacuri în plus, damage ușor ridicat, treburi serioase, nu glumă. De mic copil mi-a plăcut mai mult la biserică decât la coasă, așa că am mers pe Holy și m-am plictisit cășăpind dușmani cu crucea. Dacă aș fi mers pe Unholy, în schimb, m-aș fi plictisit omorând dușmani cu coasa, pentru că altă armă albă nu am găsit prin joc, iar combo-urile sunt cam puține (în comparație cu tăciui Bayonetta, Devii May Cry și God of War, desigur). Ducă-se...

Există gheață după moarte?

Cred că e unul dintre singurele jocuri salvate de durată scurtă de joc. Dacă era ceva mai lung, sigur mai observam ceva și o încasa de nu se vedea. Așa rămâne un joc mediocru spre bunicele numai bun să-ți petreci timpul alături de el până la apariția lui God of War 3. Ca să fii în temă cu Dante, dacă există un Purgatoriu al jocurilor video (hint: există și se numește Coșul cu Reduceri), atunci acolo este locul lui Dante's



Inferno. Este cam bun pentru Infern, dar prea moale pentru a se încăiera cu dreptcredincioșii răzbelului distribuți de judecătore de-a dreapta lui Kratos. Păcat de el, căci avea potențial. Să sperăm că Doiul va îndrepta lucrurile. Normal că va exista un Doi, ați înnebunit? Doar scrie „Va urma” la finalul jocului. Nope, nu e o aluzie subtilă prinsă din filmulețul de final, chiar așa scrie. Va urma!

cioLAN



GOD OF WAR 1 & 2

Kratos e numai unul. Jucăți-le dacă vreți să vedeți de ce Spartanul chei merită cu prisosință un tron ferecat în aur în Olimp, iar epigonii au dreptul doar la niște scăunele nu prea confortabile.

*LEVEL IULIE 2007

BUNE:

- Infernul
- primele două ore
- Beatrice

RELE:

- lui Dante
- devine plictisitor spre final
- inamici puțini

CONCLUZIE:



Dacă există un Purgatoriu al jocurilor video (hint: există și se numește Coșul cu Reduceri), atunci acolo este locul lui Dante's Inferno.

7,2

GRAFICĂ 08
SUNET 08
GAMEPLAY 07
MULTIPLAYER -
STORYLINE 07
IMPRESIE 06

Gen Action Producător Visceral Games Distribuitor EA Ofertant GameStop
ON-LINE www.dantesinferno.com

Consolă PlayStation 3 oferită de Flamingo Computers

Paradiso,
kiss your hallowed ass
goodbye!

Sienzații iecstreme de
pe insula lu' pește
otrăvitor

Robo-geisha, buci de fier!

iechșan de-ar plânge
și Devil May Cry

...ținea Universul între
tocurile-i amorstate

Acum și cu
aromă de LSD

Dacă aveți impresia că le-ați văzut pe toate, butonând excesiv de multe jocuri video, printre care God of War sau Devil May Cry, puteți să ștergeți autocaracterizarea asta de pe listă. Habar n-aveți. Nici eu n-aveam. Cel puțin, nu până în momentul în care am înfipt discul ăsta în PS3. Noo, placa asta n-o știți, cu siguranță. La opt anișori după ce un anterior presupus viitor Resident Evil devenea Devil May Cry (ați priceput tot, right?) sub egida Capcom - și a redevenit,

de vreo încă trei ori - creierul din spatele lui, Hideki Kamiya, l-a reinventat așa cum n-a făcut niciun sequel. Însă în alt univers, un alt(ă) protagonist(ă) și după alte reguli, păstrând însă o bună porție de familiaritate.

Secretara-vrăjitoare

După un somn de vreo 500 de anișori, Bayonetta, muierea din poza de mai sus, se trezește, desigur, fără a mai ști mare lucru din trecutul ei și cum a ajuns în locul

respectiv. Acela fiind un orășel fictiv, în care, alături de amic și totodată partenerul ei de afaceri (necurate), Enzo (însușit de o excelentă voce - prima dată mi s-a părut că ar fi Joe Pesci dar nu e - foarte potrivită, ca și a Bayonettei), pornește în căutarea adevărului. Dar nu înainte să îndeplinească niscăi sarcini dubioase pentru dânsul, cum ar fi să se îmbrace în măicuță și să invoce niște îngeri în fața unui mormânt proaspăt. Cu scopul de



Robo-geisha, bazooka limbs!



Asta-l rodea pe Rodin



Cocalare, pe motoare!

a-i face ferfeniță, bineînțeles. Fiindcă în Bayonetta, halourile ce levitează deasupra frunților înaripate sunt la mare căutare. Mai ales în rândul colecționarilor din Infern. Și, în calitate de vrăjitoare, gagică are multă treabă cu fauna de acolo, nu în ultimul rând din cauza combustibilului magiei pe care o folosește, de origine demonică. Da, nurlia care trage cu un cvartet de pistoale legate de mâini și picioare bașca o infinitate de pălituri manuale este și utilizator de magie. Pe care o face, de regulă, ți-ne-ți-vă bine: cu părul. Același păr, mult mai lung decât pare la prima vedere, care o și îmbracă. Nici nu mi-am revenit bine din primele secvențe, că am aflat o altă vrăjitoare, echipată asemănător, pe nume Jeanne. Dar care-i poartă pică Bayonettei, din motive pe care nu este prea dispusă să le trădeze, la prima vedere. În schimb, pare mult mai interesată să apară în coregrafii matrixiene și să se hărjonească, mai în glumă, mai în serios, cu

eroina. Nu vă faceți probleme, nu e pe invers. Interesele romantice ale războinice cu față de secretară gravitează în jurul lui Luka, un reporter din lumea, ahem, reală (care în joc se confundă geografic cu Purgatoriul, dar este totuși distinctă, iar ambele sunt oarecum paralele chestiei în care se mișcă Bayonetta - ce ți-e și cu japonezii ăștia...). care a văzut-o când era mic și ține morțiș să dovedească lumii întregi că practicanții de magie sunt printre ei. Asta spre disperarea lui Rodin (numit astfel ca un tribut pentru celebrul sculptor, veți vedea), ale cărui călcăie ard... infernal după dânsa. El pare un Morpheus autohton, care locuiește la porțile iadului (trimitere la cunoscuta, controversată și neterminată lucrare a sculptorului), procură noi arme, obiecte, accesorii și tehnici de luptă și este bun prieten cu protagonistul. După trecerea în revistă a personajelor, foarte charismatice, expresive și excelent însușite de vocile actorilor - nu vi le divulg pe toate, ar fi un spoiler măricele - și a poveștii, kit-

sch-oasă, dar într-un mod genial, pot trece liniștit la a vă clarifica precis cu ce fel de balaur vă luați de coarne dacă încercați joculetele aista. Cu precizarea că, de la bun început, există tone de umor, în general bun și foarte bun, amestecate cu secvențe aproape porno (veți avea din abundență prim planuri perverse cu îmbinarea picioarelor exagerate ale „secretarelor” și asta încă nu-i nimic).

Devil May Cry pe LSD

Când te lovește prima dată în retină, jocul pare a fi făcut, fără exagerare, de scenariști, graficieni, modelatori și programatori pe LSD. Dacă nu chimicala, atunci măcar o stare de „Lăsați-ne Să (ne) Distrăm” Componenta principală este, desigur, cafteala, pe o rețetă brevetată de Devil May Cry, dar îmbunătățită radical, astfel încât absolut toate mișcărilor, fie ele atacuri normale, combo-uri, speciale spectaculoase, parade și cele care utilizează armele de foc sau arsenalul întâlnit pe drum, se îmbină armonios, fulgător și se combină în absolut orice mod v-ați putea închipui. Partea frumoasă este că aproape orice ai face, ieșe ditamai frumusețea de mix, însă, mulțumită varietății inamicilor, care trebuie abordați în mod specific (alternativ, simultan, combinat, wow!) și a dificultății bine echilibrate (cel puțin pe Normal și Hard), nu ajungi adesea foarte departe smucind controller-ul ca un bezmetic. În răspuns la criticile adresate în special lui Devil May Cry 3 pentru dificultatea brutală, producătorii au inclus la mișto, pe modurile Easy și Very Easy, un mod „Very Easy Automatic”, în care poți termina cam tot jocul apăsând un singur buton, la momentul oportun. Care chiar funcționează. Am gustat zeflemeaua, numai bună pentru sclifosiții care trăiesc cu impresia că orice joc trebuie să fie ultra accesibil și facil, când de fapt, fără să-și dea seama ei își doresc să se uite la un film. P-ăștia nu-i am deloc la inimă și-i consider responsabili pentru mul-



Oprirea Purgatoriu

te porcării care mi-au jignit intelectul cu abordarea ținută parcă pentru școli ajutoare. Din fericire, de data asta, nu e deloc cazul. Revenind, inamicii sunt, de regulă, tot soiul de îngeri („răi” sau cel puțin așa implică jocul), care se bucură de o varietate extraordinară și de o realizare demnă de pus în ramă (la o adică, sunt inspirați parțial din Rodin), atât ca aspect, ca animații, comportament și abilități, cât și prin felul în care pot interacționa între ei și (mai violent) cu Bayonetta. Iar confruntările sunt pe cât de originale, pe atât de intense și incitante. Luați toate filmele de acțiune spectaculoase, atât ca scheme, cât și ca număr de adversari și decoruri sărite de pe fix, înmulțiți-le cu o sută și s-ar putea să fiți pe aproape. Cred că singurele jocuri comparabile la capitolul asta sunt din seriile Devil May Cry și God of War.

Visul butonarului maniac

Controlarea personajului e foarte simplă. Pe lângă direcții, avem o tastă de acțiune, care în mod normal o face pe Bayonetta să tragă cu un pistol, dar inițiază, în contextele potrivite, cele mai diverse acțiuni cu puțință și servește și la întrerupt combo-uri, chestie foarte utilă când te avânți fără țință într-o gargară de acrobații violente. Două butoane determină păliture de pumni respectiv picioare - ele sunt pâinea combo-urilor - și totodată, utilizate diferit și împreună cu gesturi ale stick-ului de mișcare, folosesc la dezlănțuirea Bullet Climax-ului, care, cu riscul să mă repet, arată ca filmele de John Woo, tot pe LSD. În plus, odată plină o bară de atacuri speciale, poți executa un atac prin tortură, cu daune imense, ce pot fi crescute prin apăsarea maniacă a unui buton în timpul executării lor. Consecințele variază, de la dezmembrări cu lanțul sau fierăstrăul, trageri pe roată și striviri în Iron Maiden până la umflarea sânilor adversarelor dincolo de punctul în care se mai pot stăpâni să nu explodeze. În cazul boșilor, fiecare fantastic realizat și greu de bățut, manevra se transformă într-un Climax Attack. Prin care, de regulă, părul Bayonettei, (din care sunt făcute hainele ei, remember!) se unduie, lăsând-o parțial dezgolită și se transformă într-o ditamai monstruoșitatea, invocate din pânțele lădului, care zdrobește bietul inamic în fâlcile-i imense, cu o presiune

și un spectacol grotesc de slămini însângerate zburătoare proporțional cu apăsările maniacale ale buto-

nului care crește intensitatea atacului. Interesantă este și tasta pentru manevre evazive (care pot fi executate și din aer, după ce cumperi abilitatea contra halourii). Dacă te ferești în ultimul moment posibil de un atac, activezi Witch Time, încetinirea timpului preț de câteva secunde pentru toți în afară de Bayonetta, care poate astfel dezlănțui un șir pedepsitor de combo-uri asupra vrăjmașilor fără frica de a fi întreruptă. E o tehnică de care jocul de invită să abuzezi din plin, condiție pentru obținerea de

Suprerealismul la el acasă (în Vigrid)



scoruri maxime, care se traduc și în mai multe halouri, deci bani de cheltuielă pentru bunătați. Cum care bunătați?

Dați-mi arme să rup carne!

Tătuca Rodin te așteaptă din când în când la poarta iadului cu un magazin plin de jucărele interesante. Atacuri noi (să-l vedeți pe ala de breakdance, când tasta evazivă își dublează rolul cu o ofensă spectaculoasă, cu mișcare controlabilă și finis de... afiș - în plus, poți proba mișcările înainte să decizi cum îți drămuiești halourile),

Un toc păros în nări, numai bun ca final de combo



diverse gadget-uri și mai ales arme. De la katane până la bicicuri, puști de vânătoare, agheuri și... patine (cu lame, nu roțile), toate cu nume sugestive. Pot fi combinate în orice mod prin montarea pe membrele indivi-dei, iar rezultatele sunt cu mult peste conceptul de fabulos. Ceea ce poți face în Bayonetta prin combinarea tuturor posibilităților de mișcare și atac, presărate cu Quick Time Events, n-am mai văzut în absolut niciun alt joc. Este de-a dreptul isteric și halucinant. Iar toate variantele posibile sunt tentante și viabile, controlul rămâne permanent accesibil și există suficiență profunzime și pentru manlăcii și masochiștii care vor să încerce dificultatea maximă: Non-Stop Climax. Și chiar așa e! Iar pasajelor frenetice de luptă, din care, e drept, la un moment dat devine greu să distingi ce dracu faci, - pe cine lovești, de cine să te ferești - li se adaugă porțiuni binevenite, de bun gust, dar nu excesiv de dificile de puzzle-uri și platforming. Ca să nu mai vorbim de Witch Walk, abilitate de mers pe pereți și pe tavan prin comutare, în pasaje similare cu ce ai văzut, poate, în Dead

Space. Plus o droaie de obiecte pe care le poți distruge sau folosi împotriva inamicilor și armele pe care decedații le scapă pe jos (nici n-am cum să vă descriu ce dans sângeros la bară a-ncins fumeia cu o lance procurată de la un ex-ingerel, dar credeți-mă pe cuvânt că-s destule obiecte și foarte variate ca efecte și rol în combo-uri). Ba chiar ajungi să invoci (tot prin magia... părului, să spunem) din infern mâini, pentru a arunca mașini și alte mizerii în opoziție și picioare de toc în bot dăătoare. Acțiunea e non-stop și dă dependență... aspru, da' urât de tot!

Treabă japoneză... pe față



Goddess of War

Dincolo de ce v-am povestit până acum, trebuie să vă spun că și nivelurile se bucură de aceeași realizare superbă, în termeni vizuali și ca design de nivel. Nu o dată mi s-a întâmplat să casc gura ca prostu' la ce le-a debitat talentul celor de la Platinum Games (fiindcă SEGA a făcut doar portarea pe PS3, grr). Iar povestea, cu bune, cu rele, de prost gust sau cum vreți s-o luați, pusă cap la cap și integrată cu replicile și personajele memorabile și excelent livrate, alcătuiesc un întreg convingător cum n-am văzut de la God of War 2 (și poate nici acolo, fiindcă Bayonetta are meritul de a reuși folosind cele mai cretine și improbabile combinații posibile). Rejucabilitatea este garantată, fiindcă nu vă va ajunge o singură parcurgere să vă săturați de gameplay-ul demential, dar nici să puneți mâna pe toate armele, tehnicile de atac și obiectele disponibile și în niciun caz să vă hrăniți mândria cu toate Verse-urile (subdiviziunile capitolelor pe care merge treaba) terminate cu Pure Platinum. Oh, și veți vrea asta, credeți-mă!

Cu PS3-ul, buba a fost că inițial timpii de încărcare erau enormi, iar încărcări aveau loc des. Dacă găseam un obiect mai important, jocul pauza trei secunde. Dacă încercam să apelez meniul, trebuia să aștept peste cinci secunde. Iar încărcările sunt foarte dese, din păcate, iar faptul că pe durata celor mai lungi poți să-ți exersezi mișcările nu ajută decât până la un punct. Din fericire, a scăpat de păruială mulțumită unui patch, care permite instalarea pe hard disk și atenuează aproape total problemele. Rămân totuși sacadări pe Full HD, căderi de fra-

me rate, dar nimic abominabil. Patch-ul a adus portarea de PS3 aproape la egalitate cu versiunea proiectată pentru platforma inițială, Xbox 360, pe care însă se mișcă și arată marginal mai bine.

I-am văzut pe Ciolan și pe Koniec butonând o bună parte din Dante's Inferno respectiv Darksiders și vă pot spune clar că Bayonetta, per total, face cât zeci de titluri de calibrul respectiv laolaltă. Singurul joc de anul ăsta comparabil (și probabil mai bun) este iminentul God of War 3, al cărui demo l-am experimentat alături de Cioli și KiMO, în noaptea târzie de închidere dinaintea acestei dimineți de închidere, care mă găsește tastând ultimele rânduri din review-ul de față direct în inDesign, cu destinația urgentă „tipar”, căci altfel ar ieși urât. Mda, ne-au picat fâlcile sincron, am urlat, am râs, ne-am mirat și am rămas perplecși și cu bale la guri în fața celui mai frumos demo pe care l-am văzut în viața mea. Este adevărat, Kratos va rămâne regele acțiunii, cu siguranță, dar Bayonetta este sora lui mai mică și totodată un adevărat triumf al kitsch-ului, al excesului, al perversiunii și gratuității asupra simțurilor. Nu neapărat o chestie bună, dar una livrată ireproșabil.

Caleb

P.S. - În mod ironic, Bayonetta face involuntar o parabolă genială. Una foarte adevărată, care bagă-n budă penibilul argument dat de Larry Flynt acum ceva timp, cum că sexul este preferabil războiului și violenței. Ei bine, în lumina abordării lui, de pornache, sexul este la fel de animalic ca și violența, nefiind defel o alternativă pentru aceasta. Bayonetta, întâmplător, se bazează pe două fundamente: violență și sex. Iar Bayonetta ucide îngeri... nici n-aveau cum s-o sugereze mai bine.

Observ totodată că e foarte la modă ca simbolurile creștine să fie terfelite prin noroi, atât în filme, jocuri și cărți, dar și în media în general. Da' Buddha, Islamul și iudaismul ca atare ce-au? Învierea, să vedem puținică varietate, că unii ne-am cam plictisit. Ah, astea, spre deosebire de creștinism, sunt binecuvântate de atingerea „corectitudinii politice”, nu? (genială alăturare „politic” și „corect”, termeni contradictorii, în practică)



alternativa



CARTEA CĂRȚILOR

Serios. Tone de jocuri și filme fac din îngeri și demoni ce li se pare producătorilor că „dă bine” și probabil că cei mai mulți dintre voi uită să-și îmbogățească, cel puțin cultura generală, prin aflarea perspectivei creștine (în speță, ortodoxe, că tot e religia majoritară pe la noi) asupra problemei, preferabil printr-un studiu serios și bine îndrumat, dacă nu cumva chiar și pentru a compensa porcăriile promovate prin media, dezgustătorul politic corectness și globalism. De nu, Robo-geisha și multă baftă!

BUNE:

- demență extremă, lupte spectaculoase, gameplay beton
- grafică (mai mult artistic)
- muzică și vocile
- Bayonetta în sine

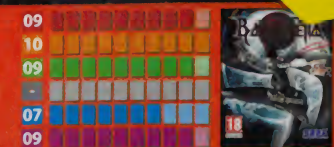
RELE:

- timp de încărcare exasperant și deși (corectat via patch)
- căderi de frame rate, tearing, mai ales în Full HD
- narațiunea... na, rațiunea?

CONCLUZIE:

În termeni cinematografici, încercați să vă imaginați Robo-geisha, făcută de Tarantino, cu un strat gros de Sailor Moon, parfum de Poison Ivy și coreografie stil Catwoman, concretizată în sora mai zurlie a lui Kratos, cu aer de secretară și corp de actriță porno, cordată cu Morticia Addams, cu atitudine glacială, condimentată cu Matrix și Constantine, pe nume Bayonetta. Poftă bună!

GRAFICĂ
SUNET
GAMEPLAY
MULTIPLAYER
STORYLINE
IMPRESIE



Gen Artion Producător Sega Distribuitor Sega Ofertant INT Games

tel. 021-330.17.19 ON-LINE www.sega.com/platinumgames/bayonetta

Consolă PS3 oferită de Flamingo Computers

DARK VOID

Te-nghite gaura neagră stelară

De când e lumea și pământul, omul visează la o farfurie cu mâncare eternă plină, o cană cu zăbăr care să nu se golească niciodată, la femei tinere pentru întotdeauna și la nemurirea sufletului. Când a realizat că nici unele din cele de mai sus nu se vor îndeplini vreodată, a început să viseze la chestii mai apropiate de realitate, uitând, mai ales, de partea cu nemurirea sufletului. Așa că a început să viseze la medicamente care să îi aline durerile, la alambicuri care să îi aline durerile, locuri de pierzanie în care să se poată duce să și aline durerile și la zbor, pentru a putea ajunge în locuri unde să și aline durerile. Din vremurile cele mai îndepărtate găsim tot felul de desene și scrieri prin care sunt înfățișate diferite personaje ce zburătesc pe deasupra gloatelor ignorante.

Pentru lumea vestică, cel mai cunoscut mit al omului zburător este cel al lui Icar, fiul lui Dedal. Aceștia doi erau ținuți prizonieri pe insula Creta, ca pedeapsă pentru ajutorul dat de Dedal lui Tezeu sub forma ghemului de ață ce l-a ajutat să se descurce în Labirintul Minotaurului. Dar asta este altă poveste. Dedal, un inventator mai bun chiar decât Leonardo da Vinci, a gândit și apoi construit din pene și ceară două perechi de aripi pentru el și fiul său. După un semi instructaj de păsăreală, cei doi au pornit în zbor peste mare, încercând să lase în urmă locul

vise mari, a ignorat sfatul tătănelui său și a zburat tot mai sus, îmbătat de bucuria zborului. Nu cred că mai este cazul să vă spun că soarele s-a supărat căci omul încerca să și depășească condiția de târătoare și a decis să-l ardă. Iar Icar a murit.

Spuneam că pentru vestici mitul zburătorului ars pentru visele sale este Icar. Dar și în emisfera estică există un mit asemănător. Ramayana ne spune despre doi frați semizeci ce puteau să ia forma vulturilor și să zboare unde doreau. Jatayu și Sampati obișnuiau să se ia la întrecere și să vadă care poate zbura mai sus. Evident că s-au ars.

Joaca în vid

Extraterestrul nu e frate cu românul. Deloc. Ai putea spune că merităm. Dar de ce nu e frate nici cu francezul, chinezul sau fie, chiar și cu americanul? Pentru că extraterestrul ne vrea grânele, fecioarele și vinul rubiniu pentru el. Nesimțit. Parcă ar fi groful de pe vremuri ce ne cerea bir ca să ne lase să muncim. Niște bandiți...

Asta a aflat și William Augustus Grey, eroul jocului de față, mare pilot în cel de-al Doilea Război Mondial după ce, în urma unui zbor de rutină prin Triunghiul Bermudei, a ajuns blocat în Vid. Bill, un aventurier mai abilitat ca Indiana Jones, îmbrăcat cu geaca lui Tom Cruise din Top Gun, are și probleme nerezolvate cu singurul personaj feminin al jocului. Dar asta era absolut normal. Ca să vă liniștesc de la început, jocul este un amalgam de clișee unul peste altul. Dacă luați toate filmele de acțiune de când s-a inventat cinematograful și le comprasați în unul singur, după care apoi se face un joc, veți obține Dark Void. Veți găsi conflictul dragostei împărțite, dar nerostite, bătaie, extraterestrii, bătaie, maiăș, bătaie, incași, bătaie, fasciști, bătaie, roboți, bătaie, avioane, bătaie, americani, bătaie, măciuci, bătaie, lasere și a.m.d. Căci trebuia să mă opresc.

Așadar rămăsesem la zborul nefericit prin Triunghiul Bermudei. Prietenii noștri sunt smulși cu

Un om mirat arată la fel indiferent de rasă

exilului. Dar, după cum suntem obișnuiți, toate regulile după care trăim constau din NU și ceva. Niciodată nu ai liber la nimic. Așa că și aici Icar trebuia să NU zboare prea sus, căci cearta ce ținea penele în loc ar fi fost topită de căldura soarelui. Icar, copil nebun cu

nesimțire din lumea noastră cea curată și fericită și aruncați cu brutalitate într-o junglă unde ești întâmpinat cu căldură de niște roboți ce trag după tine cu luminițe arzătoare. După ce reușești să te dezmeticești, ajungi într-un oraș tipic maiăș, construit la baza unei piramide gigantice unde ești luat în primire de nimeni altul decât Nikola Tesla, ajuns și el acolo prin mărînimia Domnului. Ca să nu mai iungim mult partea cu povestea, mai ales că nu are niciun Dumnezeu, vă voi oferi un rezumat. Te afli în ceea ce se numește Vid și este o zonă intermediară între Pământ și o zonă din care curge o rasă de extraterestri ca niște meduze ce încearcă să cucerească Pământul de o grămadă de vreme.

Cu mult timp în urmă, oamenii au reușit să-l arunce în acest Vid, de unde încearcă să se întoarcă pe Planeta Albastră pentru a-și lua în serios rolul de Masters of the Universe. HE-MAN! Surprinzător (!) acești extraterestri îi ajută pe naziști, iar ceea ce mă mlră este că pe eroul principal nu îl cheamă Edelweiss, Goldstein sau Sipowitz pentru a ne indica și mai abilit cine sunt adevărații lup-

tători pentru libertate ai lumii noastre.

În fine, ajutat de Tesla, Billie pune mâna pe un jet pack cu care se angajează în cele mai haotice lupte aeriene de care ai avut vreodată parte. Trecând peste ridicolul celui jet pack ce ar fi trebuit să-l carbonizeze pe Bill de la brâu în jos, bătăliile în aer sunt atât de proaste încât te fac să-ți dorești ca omul să fi trăit în subterane. Un control de absolut doi lei te face să te învârti ca prostul în jurul cozii, încercând să îți dai seama dacă tu ești cel care controlezi prost sau pur și simplu gameplay-ul e prost. Dar realizezi repede că jocul este prost de tot.

Dark Void este și un pseudo-RPG, câștigând experiență pe principiul inamicii omorâți îți dau puncte de tehnologie pe care le poți folosi să îți îmbunătățești armele și jet pack-ul. Nu vă speriați, niciun alt element RPG nu este prezent să vă incurce și să vă distragă atenția de la atmosfera incredibil de roșiatică din jur sau de la aceiași șase inamici cu care te bați non-stop.

Nu este un joc pentru care merită să te entuziasmezi. Nu este nici măcar un joc de care merită să te atingi când te sature de Freecell. E degeaba.

Koniec



SPIDER SOLITAIRE

Orice Windows de la Win 98 încoace vine implicit cu un joc mult mai interesant decât Dark Void. Spider Solitaire îți oferă o experiență de joc mult mai plăcută decât Dark Void. Culorile mult mai vii, fețele zămbitoare ce te întâmpină și satisfacția minunată pe care o ai când termini un joc nu se compară cu senzația de silă pe care o ai în orice moment al lui Dark Void.

BUNE:

- grafică l se potrivește ca o mănă (la așa joc, așa grafică)
- gameplay-ul este demențial, mai ales pentru cei săraci cu duhul
- poate crea dependență, la fel ca și auroalacul

RELE:

- mult prea lung
- nu am înțeles ce legătură este între Hitler și E.T.
- nu înțeleg de ce personajul principal nu moare când avionul se prăbușește la începutul jocului pentru a te scăpa de un chin

CONCLUZIE:

Jocul nu este o noutate întrucât fiecare element al poveștii sau al gameplay-ului este împrumutat de ici de colo. Foarte haotic, urât de tot, cu o poveste de doi lei și personaje deloc veridice, Dark Void nu te face să visezi că zbori. Mai degrabă te face să visezi că nu te joci Dark Void.

3,4

GRAFICĂ
SUNET
GAMEPLAY
MULTIPLAYER
STORYLINE
IMPRESIE



Gen Adventure Producător Airtight Games Distribuitor CapStern Ofertant GameShop.ro ON-LINE www.darkvoid.com

CERINTE MINIME: Procesor PIV 2.4 GHz Memorie 2 GB RAM Accelerare 3D 512 MB



Tesla cu țoalele pictate pe el



RUNAWAY

A TWIST OF FATE

Să nu fugiți de el!

Cu toate că Telltale s-a străduit din răsputeri să ne convingă că genul adventure nu este în moarte clinică (și a reușit pe deplin), e limpede că perioada lui de aur a cam apus. Dacă un RPG sau un puzzle mai găsești la fiecare 2-30 de shooter-e și action-uri, un titlu adventure este ceva cu mult mai rar. Așa că, aproape orice efort al producătorilor concretizat într-un astfel de joc merită luat în considerare de către fan-atici (sic!). Prin 2003, un titlușor bunicel, dar pierdut oarecum printre syberii și călătorii celemailungi zicea: Runaway: A Road Adventure. Genul de chestie care-ți place la nebunie sau o dezinstatezi după un sfert de oră, fără mustrări de conștiință. Un adventure point-n-click cât se poate de clasic, făcut de spaniolii de la Pendulo Studios, frumos desenat de mână, dar cu o poveste cam trasă de păr (și nu neapărat într-un fel mereu haios și savuros), cu multe puzzle-uri banale sau aiurea (din nou, nu genial de nebunești, ci doar fără cap și coadă) și dialoguri „comme ci, comme ça”. Dar care, prin imbinarea laturilor sale, a dat un joculeț cu atmosferă aparte, foarte apreciată de un număr, chiar dacă restrâns, de oameni. Mie

unui mi-a plăcut vago asemănare cu primele două titluri Broken Sword, pe care le țin însă într-un raft superior al bibliotecii preferințelor. Continuat prin 2007 de un Dream of the Turtle (a fost full și-n LEVEL) nu la fel de bine primit, din pricină că nu a făcut mare lucru să îmbunătățească formula și nu a „livrat” conform speranțelor date de prima parte, Runaway, programat de la bun început ca o trilogie, își găsește finalul în A Twist of Fate, care ocupă azi boxa acuzațiilor. Dar nu singur, ci alături de Brian Basco, personajul central al seriei.

Povestea poveștii

Este foarte dificil să notez câteva aspecte ale storyline-ului finalului de trilogie fără să dau spoiler-e majore pentru cei care n-au butonat primele două titluri, așadar vă rog să nu mă înjurați prea obscen. Cert este că, în urma unor peripeții alături de voluptatea vieții lui, Gina, întâmplări ce poartă un iz de Chariots of the Gods sau X-Files, acuzat de crimă, Brian face o călătorie din boxa acuzațiilor nu în închisoare, ci într-un azil de nebuni. În

care-și petrece suficient timp pentru a-și face noi prieteni, poate destui cât să compenseze numărul dușmanilor. A Twist of Fate ne pune, pentru început, în pielea trendy a Ginei, cu un nou look (nu vă speriați, va deveni mai sexy pe parcurs), care primește un telefon de la Brian. Acesta o roagă să participe la falsa lui ceremonie de înmormântare, pentru ca ulterior să-l pescuască pe acesta din sicriu, ferindu-se totodată de mafioții care o așteaptă la ieșirea din cimitir. Urmează o serie de aventuri destul de haioase (mai ales dacă vă place umorul sec... dar chiar sec), în care veți lucra atât în prezent, cât și în trecut, rememorând o parte din întâmplările care au condus la actuala stare de fapt, îmbrăcând pe rând, alternativ și uneori simultan hainele mai multor personaje importante ale seriei, care se reîntorc, alături de o parte din vechiul lor anturaj, dar și de fețe complet noi, dintre care unele foarte simpatice.

O întoarcere spre mai bine?

Ce m-a izbit din prima a fost stilul grafic „cell-shaded”, foarte reușit (dar nu neapărat pe gustul oricui), îm-



bunătățit față de predecesori, alături de o interfață foarte bine pusă la punct și de niște facilități care vin să rectifice problemele indicate de jucători în trecut. Nu există vânătoare de pixeli, cu o singură excepție neimportantă (bug probabil rezolvat de patch-ul pe care însă nu am apucat să-l încerc), fiindcă, la comandă, pe ecran apar toate hotspot-urile de interacțiune. Tipul de acțiune se schimbă prin clic dreapta (observat, manipulat, vorbit), comod, iar sistemul de inventory este aproape perfect, inclusiv când vine vorba de combinarea obiectelor. Mai mult, protagoniștii au încetat să refuze categoric însușirea unor obiecte care de fapt trebuie folosite la un punct pe motiv că nu li se par relevante la momentul respectiv, rezolvând în mare parte backtracking-ul frustrant. Puzzle-urile au devenit mult mai logice, deși nu au mereu rezolvări foarte evidente și necesită o doză de gândire laterală, lucru bun, însă parcă nu aduc satisfacția probelor de nervi din titluri precum Simon the Sorcerer (1&2) sau Broken Sword. De fapt, cea mai mare problemă, specifică multor titluri adventure de altfel, este concentrarea pe puzzle-urile de inventory (aici, majoritatea sunt de genul ăsta) și în plan secund, pe cele de dialog. Poate fi foarte plăcut, chiar provocator de crize de răs pe alocuri, dar aș fi așteptat și mai multe moduri noi și ingenioase de interacțiune cu mediul și cu personajele. Totuși, cel mai mult mi-a plăcut periplul prin ospiciu, în timpul căruia trebuie să rezolvi situații folosind obiecte imaginare și părțile când poți controla

de predecesori, însă momentele în care ieșe în evidență din gloată de jocuri adventure acumulate de industrie sunt cam rare și nu foarte intense. Umorul, deși vârat cu cele mai bune intenții, nu a reușit de multe ori să-și atingă ținta (cred că poate fi și o problemă de localizare în engleză din spaniolă, pe stil Lost in Translation) și a prosperat mai mult în momentele de autoironie foarte bine dozate și țintite și mai ales prin scenele din modulul Help, original și extrem de amuzant. Având în vedere că, la un moment dat, se face o recapitulare serioasă în ce privește povestea, nu trebuie neapărat să jucați primele două Runaway pentru a vă bucura de A Twist of Fate, dar ținând cont de puzderia de autoreferințe foarte amuzante, cu siguranță că ajută. Mai ales prin preajma finalului, reușit, dar care ar putea părea dubios pe alocuri oricui n-a jucat Dream of the Turtle. N-o să vă facă creierii să fiarbă, dar nici nu aplatizează circumvoluțiunile, iar momentele frustrante sunt reduse la un minim absolut. Ar putea fi criticat eventual pentru desfășurarea geografică redusă față de predecesori, pentru faptul că volumul vocilor, al sunetelor, al muzicii (foarte drăguțe și bine alternate cu tăcerea și ambientul) nu poate fi reglat independent și eventual de către fanii hardcore pentru schimbările de look și voci ale personajelor. Mie mi s-au părut spre bine, dar nu pot generaliza, în schimb mi-a plăcut că tinde să fie mult prea verosimil și logic fără să fie însă realist, iar deviațiile de la formulă sunt parcă prea precaute ca să conteze cu adevărat. N-are destulă nebunie.

în paralel mai multe personaje, colaborând pentru a progresa în poveste.

Better, but still no cigar

În altă ordine de idei, întregul ansamblu spune un OK mare și lat, un MAI BINE față

Așadar, într-un aer rarefiat al adventure-ului, pasiunea genului n-ar trebui cu niciun chip să-l rateze. Însă cei care n-au fost încântați de primele două părți nu cred că vor deveni peste noapte fani și nici nu e genul de reprezentant al genului care să convertească „necredincioși”. Tehnic, aproape impecabil, în rest, între decent și bun. Merită să-l cumpărați la preț redus, dar spaniolii ăștia ar trebui să-și facă relații cu cei care-i aprovizionează pe Telltale, fiindcă în mod clar, nu fumează ce trebuie.

Caleb

alternativa



TALES OF MONKEY ISLAND

Umor excepțional, situații, personaje și puzzle-uri trăsnete, totul într-o odă reușită închinată perioadei de aur a genului adventure, ale cărei atuuri sunt actualizate cu mult bun simț și într-un mare fel. Strict tehnic, mi se pare mai slăbuț decât Runaway 3, însă din punctele de vedere care contează mai mult, Tales a devenit referință.

*LEVEL FEBRUARIE 2010

BUNE:

- interfață excelentă, grafică reușită
- poveste și puzzle-uri bine încheiate
- secțiunile din ospiciu și sistemul de help
- mici tuseuri de umor subtil și reușit

RELE:

- personaje bune, dar nu de neuitat
- puzzle-uri parcă prea lertătoare
- adesea, umorul nu-și atinge ținta
- dialoguri uneori plictisitoare, mici scăpări tehnice

CONCLUZIE:

Nu reinventează roata, ci repară greșelile predecesorilor și oferă un final coerent pentru trilogia Runaway. Fără a leși în evidență decât prin realizarea tehnică, cu foarte puține probleme, n-are destulă personalitate pentru a ține piept unui Monkey sau Sam and Max, dar poate fi o diversune interesantă atunci când nu poți deschide ușa casei din pricina zidului de zăpădă.

GRAFICĂ
SUNET
GAMEPLAY
MULTIPLAYER
STORYLINE
IMPRESIE

09
08
08
08
08
08

Gen Adventure Producător Pendulo Studios Distribuitor Finnis Home Interactive
Ofertant Focus Home Interactive ON-LINE www.runaway.thegame.com

CERINTE MINIME: Procesor 1.7 GHz Memorie 1GB RAM
Accelerare 3D GeForce FX5200 Radeon X1300 256MB

8,2

Riding with The King

Număr de magie

Observați banana de pe vitrină

ARMY OF TWO

THE
40TH
DAY

Unde's doi, puterea crește

Jocurile dedicate pentru single player au viața foarte scurtă. Pot fi ele cât de faine, tot mor după ce le termini o dată sau de două ori. Foarte puține sunt cele care supraviețuiesc mai multă vreme instalate pe hardurile noastre. Cum foarte multă lume și-a dat seama de acest lucru, iar cei care contează sunt de fapt producătorii, am început să fim bombardați cu tot felul de jocuri în care multiplayer-ul face tot jocul. Pe primul loc sunt MMO-urile, în care mai nimic nu este posibil fără interacțiunea între jucători. Urmează cele care au un multiplayer bine punctat la pus și care pot supraviețui chiar ani de zile (vezi Counter Strike sau Call of Duty). Dar să nu le uităm pe cele care se pot juca în modul cooperative. Extrem de antrenante și de interesante, fac ravagii dacă sunt bine gândite. Borderlands, Resident Evil sau, poate și mai exemplificativ, Left 4 Dead, atât 1, cât și 2, oferă mari satisfacții celor care le joacă. Un joc mai vechi, dar care a fost multă vreme etalon și laudat este și Serious Sam. Din nefericire, tendința care se observă din jocurile enumerate mai sus este că toate sunt cu pac

pac. Un contraexemplu ar fi Neverwinter Nights (1 și nu 2), ce îți permitea un mod superb în cooperative și care schimba complet fața jocului, care oricum era bestial chiar și numai în single player. Să nu vorbim în schimb despre Dragon Age, căruia lipsa multiplayer-ului i-a scăzut valoarea enorm, deși avea un mare potențial. Așa a rămas un joc pe care îl joci, îl termini și îl dezinstalezi.

La sfârșit, îl voi menționa și pe tatăl jocului în cooperative, Diablo II. Sincer, aștept lansarea lui Diablo III mai repede pentru a vedea cum va fi multiplayer-ul și nu pentru campania sa single player hack and slash.

Vânzoleală în tandem

Vechii noștri prieteni, Salem și Rios, se întorc pe ecranele televizorului noastre în cea mai recentă iterație a lui Army of Two. Sunt la fel cum îi știam. Tupești sau timizi, nesimțiți sau puritani, lipsiți de scrupule sau mișoși, violenți sau... nah, doar violenți. De această dată ne întâlnim cu ei la câțiva ani după ce am nenorocit câteva sute de inamici în jocul original.

Au propria lor companie, Trans World Operations (TWO), pe care o conduc cu ajutorul lui Alice, cunoscută nouă din primul joc, și se iau în piept cu oricine... dacă sunt plătiți îndeajuns.

Dar se pare că de data asta li s-a înfundat. Plecați în Shanghai într-o misiune pe care o credeau de rutină, se văd prinși în mijlocul unui conflict ce face Primul Război Mondial să joace la pitici. Așa brusc și dintr-o dată, începe să plouă cu bombe deasupra orașului, mai ceva ca peste Londra în 1940. Cel doi camarazi de arme se văd nevoiți să o ia la pas și să caute un mod de a ieși din oraș și nu cu picioarele înainte, căci ar fi păcat.

Interesant este că nu află din prima cauza acestui atac de proporții gigantice și te învârtă ca prostul prin oraș de colo-colo, încercând să ajungi la unul din cele câteva mijloace de transport pe care Alice se strofocă să ți le pună la dispoziție. Dar nimic nu este ușor în viața asta, de ce să le fie ușor celor doi să ajungă liniștiți la destinație, fără a se mai opri la grădina zoologică sau la unul dintre mall-urile de cartier din Shanghai. Shanghai-ul

este mare, iar mall-urile sale trebuie să fie pe măsură.

Așa că pornești dintr-o parte în cealaltă a orașului, alături de un coechipier (uman de preferință), hotărât să calci pe cap pe oricine îți va sta în cale. Din loc în loc vei da peste niște înregistrări scurte ale unor comunicate radio, ce încearcă să arunce un pic de lumină asupra atacanților și dorințelor lor. Având în vedere că sunt multe în draci, destul de bine ascunse și, mai ales, multe dintre ele în chineză, ai slabe șanse să dezlegi prea repede misterul atacatorilor. Interesant mod de a te introduce în firul narativ al poveștii.

la-i tu. Ba tu!

După cum mă așteptam și după cum eram deja obișnuit din primul joc al seriei, munca în echipă este ceea ce te scoate din rahat și nu o strategie ce se bazează pe ambii jucători care trag încontinuu, sperând să lovească pe cineva focul lor orb.

În funcție de agresivitatea ta, adversarul se va concentra asupra ta sau a partenerului, depinde care dintre voi pare mai primejdios. Așa că dacă te baricadezi după un zid, scoți pușca după colț și începi să tragi ca bezmeticul, vei atrage asupra ta atenția inamicilor. Odată luați la ochi de acesta, partenerul se poate strecura în relativă liniște pe flanc sau chiar în spatele lor, de unde îi va putea lua liniștit ca pe rațe cu pușca cu lunetă, ori vă veți putea năpusti amândoi asupra lor deodată, prinzându-i într-un foc încrucișat devastator. Fiecare dintre jucători are chiar un indicator de aggro, o bară ce se aprinde în funcție de cât de mult este luat la ochi de cei din tabăra opusă, un indicator perfect pentru a putea controla focul de pe câmpul de luptă.

Toată acțiunea jocului se axează pe acest stil de luptă, în care jucătorii fac cu rândul în a atrage focul inamic și a curăța harta de proști, care este cel mai ușor mod de a trece mai departe. Bineînțeles, se poate încer-



În civil...



...și înarmați până-n dinți

ca și în modul celălalt. Te poți arunca asupra lor ca berbecul, dar șansele de supraviețuire sunt mult prea mici și ar trebui să te descurci mult prea bine cu stick-ul analogic al controller-ului ca să izbândești.

Dar aggro-ul nu este totul. Câteodată trebuie să te coordonezi la perfecție pentru a lichida deodată paznici sau bandiți ce ar putea da alarma. Așa că intră altă sculă în funcțiune. În momentul în care ambii parteneri au luneta la ochi, pot porni o numărătoare inversă, la care ambii vor putea pocni între ochi țintele marcate. Căci poți face și acest lucru. Fiecare are un GPS pe care îl poate activa la cerere, GPS ce îți indică drumul spre următorul obiectiv și care îți per-

mite să marchezi ordinea în care inamicii trebuie să cadă la un foc încrucișat. Mai nou, în această variantă a jocului există și civili care alegăre pe stradă, intră în schimbul de focuri dintre tine și inamici, ba chiar sunt luați

ostatici de către inamici. Nu este de datoria ta să îi salvezi, dar dacă o faci, ai numai de câștigat, deoarece fiecare îți oferă o recompensă foarte bănoasă după ce orice inamic care le amenință viața este lichidat. De obicei, ai timp cât să aranjezi strategia de atac cu partenerul până când civilii sunt executați cu sălbăticie de către bandiți. Te poziționezi în așa fel încât să îi ai pe toți în bătaia puștii și la un semnal se pornește masacrul.

Interesant este faptul că poți să abordezi diferit aceste luări de ostatici. Poți alege să îi omori pe adversari, să te fofilezi până în spatele conducătorului lor, să îl iei la rândul lui ostatic și să îi silești pe cei din subordinea lui să se predea. După ce ei depun armele, poți alege să îi omori sau să îi legi și să eliberezi civilii. Nu este opțiunea cea mai ușoară, căci te obicei șeful se prinde când încerci să i te strecore în spate, dar este o provocare pentru aptitudinile tale de ninja.

Aceste opțiuni de a-i lăsa să moară sau de a salva civilii devin mai interesante în momentele speciale ale gameplay-ului. Pe parcursul jocului, ești pus în fața unor alegeri morale. Personaje cu care te întâlnești pe drum și care te ajută în diverse feluri cad în diferite capcane, iar

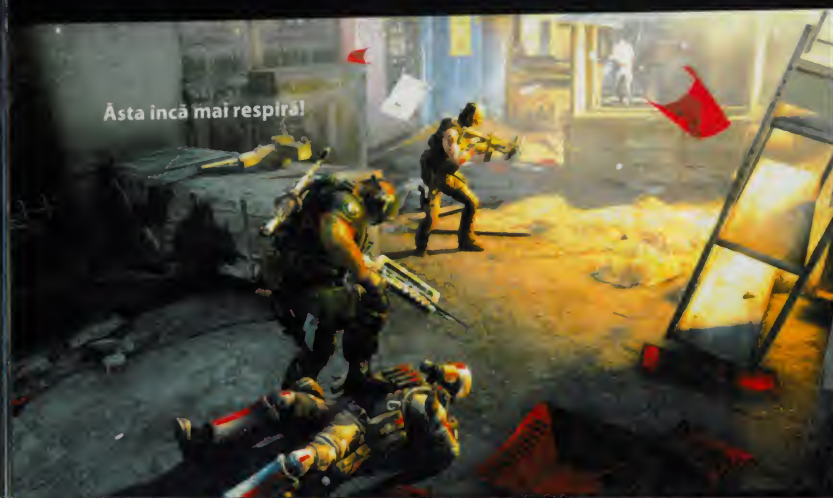


Ar prinde bine o parașută



Ferea că dau!





Țsta încă mai respiră!

tu poți alege dacă îi salvezi sau nu. Alegerea nu este făcută de unul singur, ci de oricare dintre cei doi parteneri. Astfel dacă unul alege să închidă ochii și să lase pradă glontelui NPC-ul cu pricina, celălalt trebuie să se trăiască cu alegerea făcută de partener. Un exemplu perfect pentru acest tip de alegere este momentul în care un rusnac mercenar te scoate din închisoare, te ajută să cureți o clădire întreagă de banditos, dar spre final cade pradă viciului și vrea să se închidă în cameră cu o chineză pentru a o viola. Alegerea în fața căreia ești pus este să îi permiți acestuia să îți ducă la capăt dorințele murdare în schimbul unei sume foarte mari de bani sau să îi bagi un glonț în cap. În timp ce eu stăteam pe gânduri dacă să aleg banii cu care puteam să-mi cumpăr pușcociul la care visam de jumate de joc sau să-i iau gâtul pentru a salva onoarea fetei, Kimo m-a ajutat și a ales banii fără pic de scrupule. Până la urmă, nu era decât o mână de pixeli, și-a motivat el alegerea. Am ridicat din umeri și am trecut mai departe. O altă alegere de acest fel a fost când un copil care se strecura prin tunelurile de aerisire pentru a ne deschide nouă ușile a văzut un ditamai pușcociul într-un colț, iar noi trebuia să alegem dacă să îl lăsăm să se ducă după el sau nu. Fără să mă gândesc ca ar putea să moară, am lăsat tembelul să se târască printre înamici, dar aceștia l-au văzut și i-au băgat un plumb în cap.

Toate aceste alegeri morale pe care le faci pe parcursul jocului nu influențează în niciun fel gameplay-ul sau finalul jocului, dar după fiecare dintre ele ai parte de un filmuleț de bandă desenată ce îți arată repercusiunile asupra celor din jur. Și nu este deloc plăcut să vezi cum o alegere imorală de-a ta duce la suferințe pentru cei pe care nu ai dat doi bani.



Cu frate-n spate



Confortul distanței

înconjurător față de varianta inițială a jocului, astfel încât gloanțele trec prin pereți sau lemnărie, bineînțeles dacă au calibrul și forța necesară. Astfel că dacă ai o armă puternică poți să ignori marea parte a parapetelor dintre tine și dușmani.

O altă adicție față de jocul inițial: de data asta, prin Shanghai sunt împrăștiate un fel de seifuri electronice ce conțin mulți bani sau părți noi pentru armamentul din dotare. Problema este că dacă paza inițială a acestui seif reușește să dea alarmă, frigiderul cu bunătăți se închide pentru întotdeauna și te lasă cu buza umflată. Așa că tre-



Păcăleală

Piciule, știi să tragi?

Piciule, știi să tragi?



buie să caști bine ochii în jur când vezi o asemenea lădiță și să faci un plan de bătaie bine pus la punct dacă vrei să pui mâna pe ce conține.

9/11 la scară mai mare

Grafic, jocul este foarte bine realizat. În jurul tău se întâmplă atât de multe lucruri încât nici nu ai timp să le observi. Dar dacă stai să caști gura, vei rămâne surprins ce atenție la detaliu au avut cei de la EA. La fel cum am avut ghinionul să vedem live odată cu 9/11, și aici rachetele fac praf zăăării nori, clădirile se fac praf, resturi zboară

pretutindeni în jurul tău, ziare, praf, panouri
electrice ce pocnesc și scrâșnesc, multe, multe
efecte grafice de mare efect.

Spre deosebire de Army of Two 1, unde acțiunea se petrecea pe tot globul pe parcursul a câțiva ani, aici totul se întâmplă în câteva zile într-un singur oraș și nu vei simți niciodată că treci prin același loc, mai ales că, pe măsură ce trece mai multă vreme, orașul este tot mai distrus de bombardamente. Începi alergând pe niște străzi pline de învâlmășeală, de oameni speriați, ca să ajungi să te bati printre

dărămături mai rău ca la Stalingrad. Evoluția orașului este spectaculoasă și tot timpul ai de văzut ceva nou. Mai ales că, de fiecare dată când se întâmplă ceva inedit, Rios și Salem au ceva de comentat. Fain este că nici ei nu se repetă și nu au tendința prostească a jucurilor de gen de a comenta non-stop, de a chiui la fiecare dușman doborât numai pentru a-ți arăta cât de șmecheri sunt ei. Ba chiar ai vrea să vorbească un pic mai mult.

But less is the new more, așa că ne mulțumim cu ce primim.

Koniec



RESIDENT EVIL 5

Cu un stil asemănător de joc, cu un mod coop de zile mari, Resident Evil 5 ar fi alternativa perfectă pentru Army of Two. Plasat în continentul negru, RES vine cu o nouă șarjă de zombie ce vor să te muște de beregată. Chris Redfield, pe care îl cunoașteam deja din primul Resident Evil și din Umbrella Chronicles, revine mai supărat ca niciodată.

***LEVEL MAI 2009**

BUNE:

- ▶ grafică a-ntăia
- ▶ gameplay a-ntăia
- ▶ replici ironice/comice care te apropie și mai mult de personaje

RELE

- ▶ alegerile morale se reduc prea repede la probleme de finanțe
- ▶ Ai ce rămâne blocat destul de des pe o singură țintă

CONCLUZIE:

Deși nu este ceva cu adevărat nou apărut pe firmasau proaspăt și bine pus la punct. Este o aditie excelentă pentru posesorii de console, mai ales dacă ai pe cineva lângă tine care să îți acopere spatele.

8,1

GRAFICA	09		
SUNET	08		
GAMEPLAY	08		
MULTIPLAYER	08		
STORYLINE	07		
IMPRESIE	09		

Gen Activi Producător EA Montreal Distribuitor EA Ofertant GamesRush
ON-LINE www.armvoftwo.com

Consolă Xbox 360 oferită de Microsoft România

New SUPER MARIO BROS.™ Wii



Wii've Got Balls

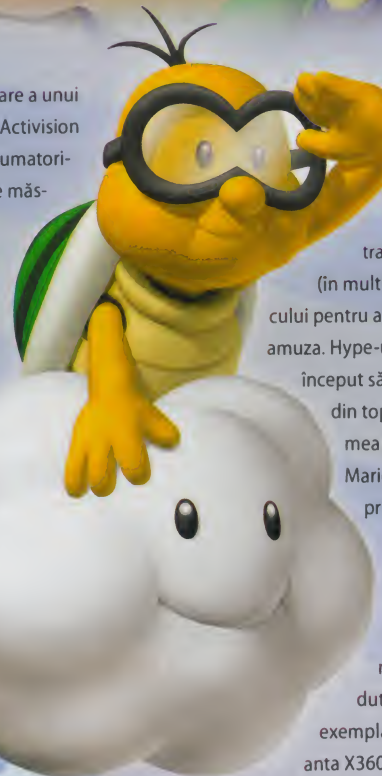
Pe 11 noiembrie 2009, Reggie Fils-Aime, președinte și COO (Director Administrativ la noi) Nintendo America, ieșea la rampă și declara că noul Super Mario (NSMB) va depăși vânzările lui Modern Warfare 2 (MW2) până la sfârșitul lui ianuarie. A dat înapoi imediat, precizând că se referă aici doar la vânzările MW2 de pe o singură platformă concurentă, fie ea și cea mai puternică. „Așa e corect”, zicea el, dacă ținem cont că NSMB este un joc exclusiv Wii.

Răsete pe palier. MW2 avusese cu doar o zi înain-

tea acestei afirmații cea mai grandioasă lansare a unui joc din toate timpurile. Două zile mai târziu, Activision declara că, în primele 24 de ore, a livrat consumatorilor peste 4,7 milioane de unități, iar Reggie e măsurat până și de presa de specialitate.

Noul Mario nici măcar nu se lansase. Trolii, mai ales cei anti-Nintendo, erau în călduri.

Două luni mai târziu, după o Zi a Recunoștinței urmată de Vinerea Neagră (un „festival” al shopping-ului la americani), Crăciun și Anul Nou, alte voci au răsarit „timide”: „Unde sunt deșteptii care râdeau cu dispreț de Reggie?”



Single-ul lui MW2 a fost pentru mulți dintre noi un chix, pe când alții au avut grijă să strice distracția celorlalți folosindu-se (în multiplayer) de bug-urile jocului pentru a trișa sau doar pentru a se amuza. Hype-ul s-a destrămat și titlul a început să coboare încet, dar sigur, din topurile de vânzări din lumea întreagă, în timp ce Mario nu a oscilat decât între primul și al doilea loc.

E începutul lui februarie acum, iar Reggie are de ce să zâmbească țănoș, nu că nu ar face-o mai mereu. NSMB s-a vândut în ~12 milioane de exemplare, în timp ce MW2 varianta X360 a mutat „doar” 9,5 mil.

Per total, Al Doilea Război Modern este încă în frunte, cu aproximativ 16 milioane de unități, dar dacă trendul se păstrează, Mario va zdrobi colosul în maximum două luni.

Găsesc foarte interesantă estimarea precisă făcută de domnul Fils-Aime. Este Mario pentru a nu știu câta oară atât de bun sau pur și simplu milioane de oameni își caută copilăria într-un joc cu care au crescut? Și cum reușesc cei de la Nintendo pentru a eN-a oară generația asta să creeze un joc care să rămână luni întregi pe pri-

mele poziții în topurile din întreaga lume, nu numai în Japonia (MW2, de exemplu, nu s-a mișcat cu talent pe pământ nipon. Piața are alte orientări.)?

Psihologic Warfare

Noul Mario este același platformer 2D – 2.5D spun ei, dar eu n-am văzut – pe care-l cunoaștem cu toții. Avem bineînțeles salopete-power-up noi, o grafică mai detaliată, câțiva inamici nemaivăzuți, mecanici inedite de gameplay, dar nimic atât de radical încât să nu poți recunoaște în orice moment al jocului marca Mario Bros.

Nintendo a apăsător atent toate butoanele psihologice necesare pentru a produce o explozie de nostalgie. Ca jucător crescut cu Mario, e greu să nu te amuza la vederea lui Yoshi, să nu te bucuri pentru o steluță curcubitatece inductoare de supermanism și chiar să râzi când pierzi din cauza unei cărămizi invizibile plasate diabolic.

Artificiul, ajutat și de un design de nivel impresionant, funcționează foarte bine, dar ceva trebuia făcut atât pentru noua generație, crescută cu jocuri radical diferite, cât și pentru milioanele de oameni care poate



Mario nu a avut niciodată probleme cu respiratul sub apă

nu au avut acces sau nu erau încă prinși, în tinerețile lor, de jocuri. Nintendo a pocnit din degete și dintr-o dată veteranii, acum poate tătici, soți, bunici, au putut să joace jocul împreună cu cei dragi într-un cooperativ dement, propagând în acest fel nebunia.

„Veteranul-Eu” a radiat nebunie în două direcții, inițial către soție, care l-a privit suspicioasă când a rugat-o să pună mâna pe Remote și să-și aleagă un personaj. Și apoi către câțiva prieteni gameri, dintre care doi știau cu ce se mănâncă Mario.

În cazul soției, am crezut că totul va fi un fiasco pentru că mintea ei puternic ancorată în realitate nu prea gustă jocuri mai departe de un Majhong, un Puzzle Quest sau un Mystery Files – apropo, încercați Return to Ravenhearst, de preferat la o băută cu prietenii, este primul Seek and Find care încearcă, și reușește cu eleganță, să-și depășească condiția trecând în sfera Syberia and Co. – ... dar să revenim.

Unui jucător în-născut îi e foarte ușor

să accepte regulile cel puțin ciudate ale unui titlu precum... Bionic Commando (3D), știe de cele mai multe ori chiar fără să o mai gândască cum vor reacționa factorii de mediu și nu-și pune aproape niciodată întrebări, așa cum se întâmplă cu persoanele mai puțin jucăușe, de genul: „ăsta de ce mă atacă, ușa asta de ce nu se smulge, de ce nu mă pot agăța de orice etc.” sau, „de ce trebuie să mă complic”



Ménage à quatre

Aici se formează curcubeiele

Grafică, Sunet, Storyline

Așa cum bine ne-a învățat domn Ghinea în review-ul Civilization, un joc nu trebuie să folosească neapărat toate efectele posibile pentru a primi nota 10 pentru grafică.

E suficient să fie lucrată în așa fel încât per total să ai o experiență perfectă. În același stil, nici Noul Mario nu încearcă să atingă capacitățile maxime ale Wii-ului și se mulțumește cu o grafică simplistă care-ți lucrează (și ea) mai mult partea nostalgică.

Din punctul de vedere al funcționalității, e perfectă, da, dar Mario nu este o strategie pe ture, este un platformer în care accentul se pune din ce în ce mai mult pe aventură, iar după părerea mea, subliniată și de creațiile geniale ale fanilor, precum cea de mai sus, o grafică retro nu mai este suficientă.

O muzică asemănătoare cu cea pe care o tot auzim de 20 de ani încoace, la fel. O poveste de toată jena în care prințesa este răpită pentru a o mia oară, la fel.



când de fapt există soluții mult mai simple perfect logice în realitate, dar imposibile în joc - sau invers: „de unde să-mi imaginez că este posibil” - când acțiunea pare de domeniul fantastului sau a la Chuck Norris. Bineînțeles, nu mă refer aici la un univers fantasy, unde vrăjile ar fi acceptate fără nicio problemă, vorbesc mai repede de o anumită inconsecvență în ce înseamnă cauză și efect în jocurile actuale. De exemplu, vraja x distruge tot în calea ei, dar nu și ușile și cuferele amărâte de lemn.

La bine și la rău - acum și-n jocuri

Se pare că NSMB are însă reguli de joc destul de simple pentru a nu îndepărta, iar grafica și personajele sunt atât de apropiate de cele ale unui desen animat încât nu lasă mintea să pună întrebări de genul „dar de ce se întâmplă așa”, „cine sunt ăștia”, „de ce nu poți să faci

aia sau aia” etc.

Bineînțeles că pentru mine, imediat ce consoarta a pășit în această lume, toată experiența de joc s-a schimbat. Inițial a fost nesigură și tot ce dorea să facă era să meargă în spatele meu, în timp ce eu eliberam terenul de happy-monstruleți, pe care, logic, i-am mai și ratat, iar ea a trebuit să-i sară doar pentru a realiza: „pot să nu omor pe nimeni?”. Câteva secunde mai încolo, a descoperit salopeta-elicopter, care te lasă prin simpla smucire a Remote-ului să zbori, de fapt să sari controlat pe distanțe foarte mari: „aaa... păi, îmi place să zbor”, zis și făcut, și a început să culeagă bănuții din partea superioară a ecranului în timp ce eu mă luptam în continuare cu fluffy-monstruleții de la sol, plantele carnivore și broaștele țestoase. Câteva secunde mai târziu, Yoshi își face și el apariția, un dino-căluț

care poate fi călărit și mănâncă orice, de la mere la parteneri (pe care-i scuipă apoi, dar aproape niciodată unde trebuie). „Aaa... păi, lasă-mă pe mine să-mi mănânc pe urâții ăștia”... adică, să le sari în cap e de rău, dar să-i înghiți cu totul este frumos? ... cine sunt eu să o contrazic. În 20 de minute, orizonturile păreau nelimitate.

M-am simțit mândru de ce am, prinț, pentru că o protejam, jenat, când se panica, supărat, când murea, bucuros de descoperirile ei copilărești și așa mai departe. Lucruri care par mărunte, dar care contează atât de mult în tabloul mare. Sentimente care pot fi extrapolate și schimbate în funcție de mediu și agenți: un tată cu copilul lui, doi frați, trei etc. și singurul motiv pentru care jocul o să se cumpere și o să se tot cumpere.

Mare păcat că devine prea greu prea curând și cam îndepărtează. Soția a mai revenit după lumea unu pe porțiunile mai ușoare sau interesante (pot intra în joc în orice moment



până la patru oameni), dar, per total, a preferat până la urmă doar să privească.

La o bere - la bine și la rău

Când prietenii au venit în vizită, cooperativul a câștigat cu totul alte valențe, ecranul s-a umplut de acțiune și imediat a început o cursă continuă după power-up-uri,



bănuți și dino-căluți. Printre răsete, junk food și bere, am mâncat cu fulgi două din cele opt lumi ale jocului. Și-am fi continuat până la sfârșit dacă dificultatea din ce în ce mai mare nu ne-ar fi dezumflat.

Jocul a fost reluat bineînțeles și

am învățat cu adevărat ce înseamnă un cooperativ bine făcut, am început să ne așteptăm, să ne ajutăm, să comunicăm, să folosim strategii și așa mai departe. Cu totul alt joc ni s-a dezvăluit, dar nu unul neapărat mai bun. De fapt, incredibil, dar această dificultate crescută îi scade, pentru mine, câte un punct jocului de la Gameplay, Multiplayer și Impresie.

alternativa



BRAID

Braid este, printre altele, un omagiu adus lui Mario, jocul fără de care nu ar fi existat. Tim - personajul principal din Braid - este un Mario ajuns la maturitate care a lăsat în urmă monstrii pufoși ai copilăriei și încearcă acum să nu-și piardă mințile în faldurile timpului. Dacă sunteți prea mari (!!) pentru a mai juca Mario, dar aveți chef de un platformer pe cinste, Braid este soluția perfectă.

*LEVEL Iunie 2009

BUNE:

- Mario
- lucrătura psihologică
- modul cooperativ în doi
- în trei
- în patru

RELE:

- povestea prea simplistă
- dificultatea (incredibil)
- 4 Remote-uri pentru maxim de combinații

CONCLUZIE:

Noul Mario este cadoul făcut de Nintendo ultrașilor lor. Un joc cu o dificultate sporită și un cooperativ demențial. O plăcere pentru oricine l-a jucat când era mic și un exemplu de profesionalism în level design.

8,1

GRAFICĂ 08
SUNET 08
GAMEPLAY 09
MULTIPLAYER 09
STORYLINE 06
IMPRESIE 09

Gen Nintendo EAD Producător Nintendo Distributor Nintendo Ofertant TNT Games, Tel. 021 330 17 19 ON-LINE www.marobros.wii.com

Consolă Nintendo Wii oferită de TNT Games



VENETICA

Scarlett O'Hara(kiri)

În perioada asta, devine dificil să vorbești despre alte RPG-uri decât Mass Effect 2 sau Dragon Age și să mai și atragi atenția cititorilor. Dar, chiar și așa, dacă există alternative, ne simțim datori să le luăm la trântă, să vedem ce le poate scâmbia și să vi le servim pe tavă, în paginile revistei. Cam asta mi-a picat în sarcină cu un action RPG produs de Deck 13, vinovați în prealabil pentru jocuri adventure, precum Jack Keane sau Ankh – două titluri simpatice, dar nu tocmai de primă clasă. Venetica este prima lor tentativă în lumea RPG-urilor, influențată pe alocuri de experiența producătorilor într-ale genului adventure și, cel mai probabil de RPG-urile preferate pe la nemți.

Pe scurt, senzuala protagonistă, care-și ducea viața de viitoare gospodină alături de iubitul ei cavalier, într-un sătuc liniștit, își vede planurile date peste cap de un atac nemilos, soldat cu moartea logodnicului, dar și... a ei. Trezindu-se nevătămată a doua zi, ajunge să afle că bătrâna miloasă de care-a fost crescută o protejase în tot acest timp de un secret întunecat: ea, Scarlett, este, de fapt, fiica Morții. De ce atacul? Aici intervine ideea năstrușnică a producătorilor. În lumea Venetica, Moartea nu este nu știu ce fenomen sau entitate, ci un biet om (ok, un om bazat), desemnat de un consiliu, care trebuie să ducă la bun sfârșit ingratele îndatoriri de reglare a populației și, să zicem, karmice. Ghinionul a făcut ca, la numirea viitoarei Morți, consiliul să aleagă un necromant nebun, pus pe șotii ca distrugerea totală a existenței așa

cum era știută până la acel moment și foarte pornit împotriva actualului mesager al Morții și implicit a tuturor neamurilor acestuia. Inclusiv Scarlett, fiică-sa. În timpul morții clinice, tinerica are o discuție cu tatăl ei, care-i explică necesitatea de a procura o armă specială, Moonblade, și de a porni apoi într-o călătorie spre Veneția, unde zac toate mațele narative ce trebuie rearanjate în căutarea unui final gen „And so it was that Death and his daughter, Scarlett, took lives happily ever after”. Până acum, poate părea banal, kitschos, dar vă asigur că premisa devine din ce în ce mai lipicioasă, pe măsură ce se derulează povestea, care o va purta pe Scarlett în propria-i călătorie inițiată de realizare a adevăratului ei potențial, în care va deveni o luptătoare de temut și va ajuta numeroase suflete pe lângă questul principal, de a asista Consiliul și pe tatăl ei în „concedierea” candidatului buclucaș.

Domnișoara Moarte în acțiune

După cum v-am avertizat, Venetica nu-i un RPG hardcore, ci mai mult un action RPG. Și chiar

dacă veți explora niște locuri foarte frumoase (în principiu, sătucul și împrejurimile, apoi tot ceea ce este pe drum spre Veneția și, evident, celebrul oraș), libertatea de mișcare este îngrădită de simplul fapt că jocul este condus de poveste. Dar nu prea ai vreme să te plângi de asta, fiindcă atât peisajele, cât și NPC-urile și inamicii se bucură de binecuvântarea varietății și de o realizare frumoasă. Este chiar unul dintre puținele jocuri în care nu prea ajungi să te plângi că ar avea elemente de umplutură. Cel mai mult timp ți-l petreci alergând de colo-colo, caftindu-te și vorbind cu personaje într-o luare și rezolvare de misiuni. Este admirabil cum joculetele, construit pe Ogre 3D, un motor de joc freeware, a ajuns să arate binisor. Ce-l drept, prima impresie poate fi una proastă, mai ales tehnic vorbind, de grafică din 2005-6, fiindcă finisajele și detaliile nu sunt la nivelul unor titluri „AAA”. Dar stilul de desen animat, cu trăsături expresive și ușor exagerate ale personajelor, obiectelor și mediului se îmbină armonios și coerent cu pasiunea depusă în modelarea clădirilor (Veneția celor de la Deck 13 e bestială și oarecum la scară), iar în timp ajungi să-l îndrăgești. Vă sfătuiesc să dezactivați însă Full Screen Effects, fiindcă Deck 13 au abuzat îngrozitor și ridicol de bloom iar jocul arată foarte bine și fără funcția asta, cu bonus că se mișcă mult mai fluent pe sisteme modeste. Mda, și mai există un muod pentru tixturi pi niet, însă individul n-a făcut decât să aplice Unsharp Mask pe ele, care mai mult înțeapă ochii decât ajută, așa că nu prea merită să vă spolți banda cu acei (mulți) giga.

Dincolo de nefință și înapoi

Ca feeling și luptă, Venetica aduce mult a Gothic și parțial a Witcher. Iar lupta este foarte bine gândită. Practic, accentul cade exclusiv pe meleu, însă poți opta oricând între un clickfest



En garde, retard!

jurat de adversari și să-ți calculezi mereu bine poziționarea, asta dacă nu vrei să dai colțu' urgent. Partea bună: AI-ul face o treabă decentă din lucrul în echipă și te ține mereu în șah, așa că lupta este greută și rămâne provocatoare chiar și pe cel mai ușor nivel de dificultate. Pe celelalte, devine vital să folosești eficient mișcările evazive și înlănțuirea de mișcări cu clicuri bine ritmate. Dar mai contează și armele. Puține la număr față de alte RPG-uri și exclusiv meele, acestea compensează cantitatea prin identitate, calitate și prin factorul distracție. Bunăoară, în fața unor statui ambulante, n-ai șanse cu vreo sabie, ci trebuie să apelezi la un ditamai ciocanul (l-am preferat mult timp), bun și la distrus dintr-o lovitură ușă de lemn.

Inamicii nervoși pot fi ținuți la distanță cu lancea, a cărei folosire implică un

vestea decât de faptul în sine că i-ai dovedit. Parțial, poate, fiindcă lipsesc acele scilipiri de geniu care să condimenteze cu elemente inedite, de puzzle, luptele cu inamicii supremi și nici răsplata pentru victorie nu aduce parcă destulă satisfacție. Am remarcat și o categorie deosebit de enervantă de zburătoare, un fel de lilieci supradimensionați intitulată sugestiv „beast”, pe care de cele mai multe ori n-ai cum să-i rănești decât dacă-ți sincronizezi perfect lovitură cu atacul lor. Nu că ar fi cine știe ce pericol, dar îți ia prea mult timp și e tare enervant să-l hăcuți. Aici se simte lipsa acută a proiectilelor.



Unde-i trollu'?



Forma adevărată a boss-ului: scumbie

stil defensiv, diferit ca abordarea de obișnuitele spade. Apoi, mai este Moonblade, o spadă magică, singura care poate fi folosită în confruntările cu ființe demonice și pe

Role playing... mai anemic

Progresul se concretizează prin acumularea obișnuită de experiență și implicit de puncte pe care le poți investi în cele patru atribute de bază (clasice, n-are rost să explicităm) respectiv puncte de talent, cu ajutorul cărora investești în abilitățile de luptă și în cele... ahem, spirituale (cam toate legate de moarte, într-un fel sau altul), unele pasive, altele active, multe la număr, variate și interesante. Având mereu acces la lumea celor morți, capeți ajutor și noi abilități de la cunoscuți care au dat colțul, mai ales după ce dobândești puterea de a-i vedea și ulterior de a vorbi cu ei. Ba chiar îți poți pregăti propriile poțiuni, de la un punct încolo.

Interesant este că oamenii nu se prea sinchisesc dacă apuci să dai buzna prin casele lor, în schimb, dacă te observă cumva, vor ști pe cine să dea vina dacă le dispare din lucruri și te alegi cu reputația pătată. Vorba vine,

cretin (și eficient unde-s inamici pușini și slabi) și o coreografie complexă de combo-uri, puteri speciale și mișcări evazive. Asemănător cu Witcher, lama armei lucește atunci când trebuie să dai clic pentru a continua eficient un combo ce-ți permite să treci prin garda adversarilor. Însă, similar cu Gothic, este esențial să nu ajungi incon-

Lumea de Dincolo. Chestie care devine interesantă și în cazul boșilor, fiindcă, după o păruială pe cînte în lumea „reală”, trebuie să te confrunți cu forma lor adevărată pe celălalt tărâm. Și cafturile cu ei sunt greute, însă pot deveni la un moment dat de-a dreptul frustrante prin durată, încât te bucuri mai degrabă că poți continua po-



Gothic cu muieri?



Eu stau în ăla verde din colț



Infrângerea Regelui (d)Rac

Cea mai cool moarte evah ->



fiindcă deși reputația îți scade, până nu atinge un prag critic, cel de la care ai furat te va saluta politicos. Chestia mai evoluează prin alegerea uneia dintre cele trei facțiuni venețiene pentru care să lucrezi, însă nu devine o ecuație excesiv de complexă niciodată. Oricum, în niciun caz ceva nemaivăzut. Nici abilități legate de dialoguri nu prea există, iar alegerea variantelor „bune, rele sau co-

tiv o vreme, dar, în timp, ca mai orice minijoc, devine o formalitate peste care ai prefera să treci cu un skillcheck. Așa că mare brânză de role playing complex n-o să afluți în jocul celor Deck 13, dar asta nu-i ceva neapărat rău.

Strâng lațul...

...și-l vâr în desagă, fiindcă n-am de ce să spânzur frumusețe de Action RPG (sau hack'n'slash, dacă vreți) nemțesc. Chiar dacă în primă fază pare o pocnitoare și-ți vine să-l ștergi. E genul de piatră prețioasă nefinisată, sau, mă rog, finisată nespectaculos, care însă te prinde în timp, dacă ai răbdare să treci peste primele ore de joc fără să injuri și-i oferindu-i șansă reală. Nu va sparge gura târgului la mai niciun capitol, dar trebuie să recunosc că, dincolo de stângăcii și chestii de ordin tehnic, Venetica aduce un amestec foarte echilibrat și atrăgător al elementelor preluate de la „clasiți”, cu unele inovații și toată treaba se așterne bine în decorul superb (artistic vorbind) al Veneției + dependențele și se

recte” ține exclusiv de varianta pe care dai clic, exact ca într-un adventure. Minigame-ul de spart lacăte vine direct din Gothic 1, cel puțin în esență. Acolo trebuia să dibui combinația cuferelelor (cu încercări și rateuri, dar și lockpick-uri rupte frecvent), iar factorul memorie apărea în cazul recipientelor greu de spart, unde șirul era destul de lung, mai ales dacă nu erai antrenat. Aici, totul se rezumă la memorarea secvenței de patru culori, indicată de stafiele a doi amici și reproducerea ei. E distrac-

derulează frumos, odată cu povestea surprinzător de bine gândită comparativ cu ceea ce pare inițial. Numa' hardware s-aveți de el, fiindcă probabil producătorii au înțeles prin „optimizare” că tebuie să meargă perfect doar pe un calc din opt. Sincer, după Mass Effect 2 pe care l-am dezinstalat la sfert cu tot production value-ul

lui cu tot, jocul ăsta vine precum o fasole cu cârnaț și murături după un exces de peștișciuni impuțite (a se citi „caviar”). Adică, numa'bine!

Caleb

alternativa



RISEN

Faci ce faci și, când vine vorba de un RPG imbinat oarecum cu un joc de acțiune la persoana a treia, tot la Piranha Bytes ajungi. Și cum Risen este cel mai recent Gothic disponibil, recomandarea mea se oprește la el. La fel de bine ar merge și un Witcher. Sfatul cel mai bun este să le butonați pe ambele, împreună cu Venetica.

*LEVEL DECEMBRIE 2009

BUNE:

- stil grafic frumos, proaspăt și personaje reușite
- lupta, destul de inteligentă și arme bine diferențiate
- poveste drăguță, care te prinde pe parcurs
- multe ore de joc, fără chestii de umplutură, puzzle-uri

RELE:

- grafică urâtă, tehnic vorbind „optimizarea” te lasă perplex
- o droaie de bug-uri (nimic care să blocheze joaca, totuși)
- alegeri interesante, consecințe minore
- puzzle-uri foarte ușoare doar arme petru meleu

CONCLUZIE:

Un prim Action RPG lăudabil pentru Deck13. Povestea, personajele, stilul grafic și lupta sunt reușite, fără umpluturi, decorul e uneori superb, apar și concepte originale, dar aduce multele bug-uri și suferă de o carență de lustru și o grafică tehnic depășită, care-i va goni pe mulți. Cu toate astea, nu fiți fraieri: Venetica este distractiv, cu personalitate, dar un joc de care te îndrăgostești abia din mers.

GRAFICĂ	07
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	08
IMPRESIE	09

Gen Action RPG Producător Deck 13 Interactive Distribuitor dtp entertainment ON-LINE www.venetica-game.com

CERINTE MINIME: Procesor P IV 2.4 GHz Memorie 1 GB RAM (1.5 GB Windows Vista / 7) Accelereare 3D Geforce 7600 GT / Radeon X1600 Pro 256 MB

8

www.level.ro

DIVINITY II

EGO DRACONIS

Eu, Gvștervl!

Tin minte că pe vremuri, am păcătit preț de vreo câteva zile cu Divine Divinity. Și nu mi-a părut rău, chiar dacă am am. Era un action-RPG drăguțel, arăta bine și avea un feeling aparte. Nu i-am clădit altar, nu e unul dintre titlurile de referință, dar merită să mai fie pomenit din când în când, să nu cadă în uitare. Ca de exemplu acum, când sunt în fața sequel-ului, Divinity 2: Ego Draconis, un RPG tinerel cu o samă de apucături de om bătrân, printre care se numără și durata măricică de joc, aparent un no-no într-o industrie dominată de campanii single de 7-8 ore.

Eco-dragonul

Așadar, Divinity 2 e un action RPG măricel, în vâna lui Divine Divinity, în care joci rolul unui Dragon Slayer, viitor Dragon Knight (adică exact obiectul muncii unui Dragon Slayer). La capitolul „dezvoltarea personajului”, componentă vitală a unui action-RPG respectabil, Divinity 2 ne propune un sistem neîngrădit de clasicele și omniprezentele clase. Deși la început, când părăsești zona de antrenament, ești obligat să-ți alegi o clasă, această alegere se materializează doar într-un punct de skill din arborele atașat profesiei respective, pentru că în

rest ești liber să aloci puncte de skill unde te taie capul. Quest-urile, sunt multe la număr, și chiar miștocute pentru un action-RPG (există un skill Mind Reading, vă recomand să-l folosiți de câteva ori). Se observă cu ochiul liber că ele sunt principala sursă de experiență și o metodă eficientă (eficientă în teorie) de a elimina grinding-ul. Spun în teorie, deoarece, cu toate spoiala, Divinity 2 rămâne totuși un action-RPG în care click-ul înverșunat e cea mai sigură cale spre gloria eternă.

O altă găselniță foarte interesantă (tot în teorie) e abilitatea eroului (n-o primiți chiar la început, deci nu salivați încă) de a se metamorfoza în ditamai șoparla scuipătoare de flăcări. Din nefericire, când te hotărăști să iei calea aerului, creaturile terestre dispar ca prin farmec și sunt înlocuite de legiunile neprietenoase ale văzduhului, chestiune care m-a deranjat. Deoarece, răzbnător din fire cum sunt, mi-ar fi plăcut nespus să rumenes puțin din aer mobul de nivel mare care m-a căsăpit cu zece minute în urmă. Eh, măcar zborul e lin și dogfight-ul (na, dragonfight în jargon fantasy) dulce...

Nu prea divin

Cu toată binăvoiența de care am fost în stare (din respect pentru fratele său mai bătrân), nu totul miroase a trandafiri și levănțică în Divinity 2. am experimentat o serie d'eproule cu performanța și nu știu exact de ce, jocul n-arăta chiar atât de bine, iar eu n-am o rășniță. Controlul nu e foarte inspirat, începutul e lent, mai ales când știi exact ce fel de lighioană ai în față (hint: action RPG) și te aștepti să intri în pâine încă din primele 5 minute. Nu se întâmplă nimic foarte interesant nici măcar în primele două sau trei ore. Problema se rezolvă ceva mai încolo, dar nu m-ar mira ca unii dintre voi să renunțe înainte de a gusta din plăcerile oferite de Divinity 2. Mai apoi vin bug-urile. Claie peste grămadă, ca inventarul din Divine Divinity. Este foarte posibil ca ultimele două patch-uri apărute (destul de mărișoare, de altfel) să fi reparat unele dintre problemele mai grave, dar n-am de unde ști exact ce și cum, deoarece versiunea jucată de mine nu acceptă patch-uri. Din diverse motive, printre care lipsa lui Divinity 2 de pe piața română, un publisher care mi-a ignorat în mod sistematic cererile de ajutor și refuzul meu de a scoate două milioane din buzunar pentru un joc care, la acel moment, putea sau nu să

merite. În fine, nu și-i prea merită nici acum. Deci, aici sunteți pe cont propriu. Jocul, în varianta lui fără patch-uri, merită ceva atenție, dar în mod sigur nu merită 50 de euro, cât văd că e la modă să scrie pe un joc nou în zilele noastre. Eu v-aș recomanda, totuși, să așteptați o reducere, cu toate că are farmecul lui, Divinity 2 nu e ceea ce aș numi un must-have. Și n-o să rădă nimeni de voi dacă îl butonați ceva mai târziu decât restul lumii, deși eu vă suspectez că l-ați jucat înaintea mea, pișcherilor!

cioLAN

alternativa



TWO WORLDS

L-am oferit full acum ceva timp, ded aveți ocazia să explorați o lume imensă într-un action-RPG din aceeași clasă cu Divinity 2.

BUNE:

- quest-uri
- suprafață mare de joc
- dragonul

RELE:

- bug-uri
- control

CONCLUZIE:



Divinity 2 merită ceva atenție, incontestabil, dar în mod sigur nu merită 50 de euro, cât văd că e la modă să scrie pe un joc nou în zilele noastre.

7,2

GRAFICĂ	08
SUNET	07
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	07
IMPRESIE	07

Gen Action RPG Producător Larian Distribuitor dtp entertainment Ofertant www.steampowered.com ON-LINE www.divinity2.com

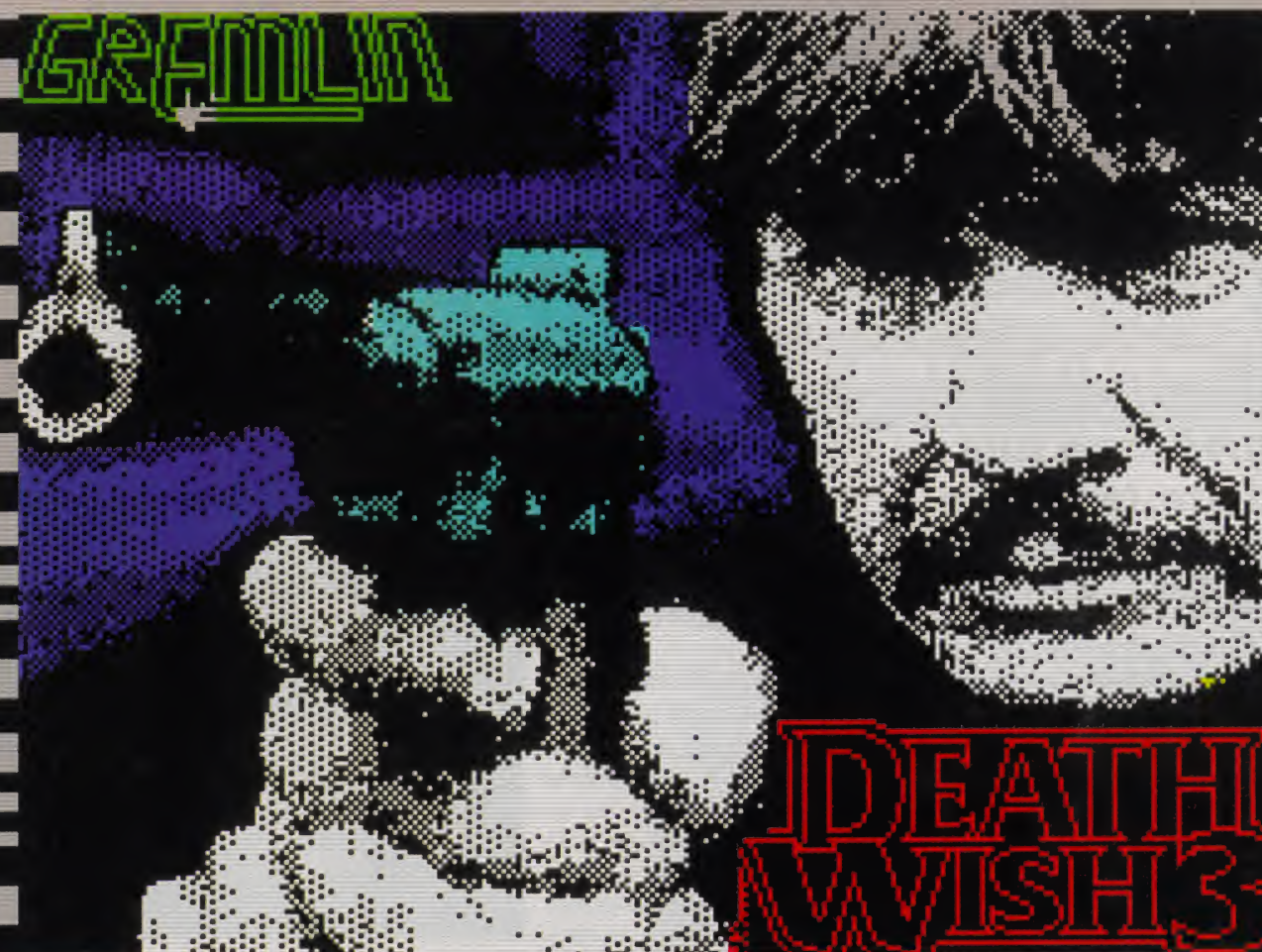
CERINTE MINIME: Procesor P4 2.4 GHz Memorie 1GB RAM Accelereare 3D Geforce 6800/ATI Radeon X1600 Pro



Program: E L I T E

În vremurile de tristă amintire, pe când "R Tape loading error, 0:1", până de curent și casetofonul rusec cu cap reglabil erau cei mai inversunati dusmani ai omului, doi programatori "de dormitor", David Braben și Ian Bell, reușiseră să înghesuie Universul în cei 16K ai unui BBC Micro. A urmat și o versiune pentru Spectrum și aproape un an de plimbări prin galaxia plină ochi de pirati și afaceriști suspecti. Minunat. Absolut toate simulatoarele de hoinăreala spațială, cu sau fără negustorie intergalactică, plătesc tribut bătrânului Elite. Cu toate acestea, nici măcar unul n-a reușit să redea marea și vastitatea spațiului și neasemuita plăcere a negotului interplanetar precum a făcut-o bătrânul Elite. Spre rușinea mea, l-am parasit ca ultima lepra pentru Frontier (Elite II), ruda sa mai tânără și mai chipesă despre care vom discuta într-un număr viitor.

OK, 0:1



Program: DEATHWISH

CHARLES BRONSON had a GUN
Eeee Iii Eeee Iiii Ooo
And with his GUN he killed some SCUM
Eeee Iii Eeee Iiii Ooo

În timp ce Chuck Norris curăța Vietnamul de comunisti și Vin Diesel își curăța colegii de sandwich-uri și guma de mestecat, gunoaiele umane invadau strazile Patriei Muma. Singurul Barbat Adevărat și Patriot rămas în țară, unicul și adevăratul Charles Bronson, lua legea într-o mână și agheul (pistol / shotgun / mitralieră) în cealaltă și pornea la curățat strazile de gunoaie. Ajutat, bineînțeles, de un pusti care tocmai văzuse Death Wish 3 la "vidio" și era foarte curios cum nevoia au reușit niste muritori de rând să înghesuie cele 48 de kile de testosteron ale suprapraomului Charles în doar 48 de kilo. Surprinzător, le-a mai rămas loc pentru ceva muzică și pentru un loading screen meserias cu mecla lui Charlie și un puscoci care l-ar fi cocosat până și pe Clint Eastwood. Rezultatul? Un side scroller demetial și violent (agheul transformă rau-facatorii urbani în gramajoare amorfe de pixeli care mi-ar fi scos parintii din minti dacă ar fi știut ce reprezintă) care, alături de Renegade, mi-a mâncat câteva luni bune din copilăria și așa prea scurtă. A+

QUAKE LIVE

În viață, cele mai bune lucruri sunt gratuite, iar Quake Live este unul dintre ele...

Quake Live este relativ nou, dar se bazează aproape în întregime pe un joc extrem de vechi – Quake III. Drept urmare, obişnuinţile arenelor din Quake III nu vor simţi schimbări majore faţă de original, dar asta nu este un lucru rău pentru un shooter old-school care, alături de Unreal Tournament, a ajutat la definirea pac-pacului în multiplayer. Totul se rezuma la spulberarea fulgerătoare a adversarilor, zburdând de colo-colo într-o goană nebună după fragg-uri, obţinute cu arme dementiale precum lansatoare de rachete, ba chiar şi de fulgere, puşti cu plasmă şi multe alte asemenea drăcovenii.

În Quake Live ritmul este la fel de alert, atât de alert încât după o sesiune de Battlefield 2, de exemplu, ai nevoie de ceva timp de acomodare, însă nimic nu se compară apoi cu plăcerea bolnavă de a trage ca un dement în stânga şi-n dreapta, în timp adversarii ţopăie de nebuni pe lângă tine precum iepurii pe prafuri. Meciurile durează destul de puţin, tocmai datorită rapidităţii cu care se derulează acţiunea, nedepăşind uneori mai mult de cinci minute. În plus, intrarea într-o nouă

vărat remarcabil. Înregistrarea pe site nu îţi ia prea mult timp, clientul este mic, deci poate fi descărcat într-un timp scurt, iar timpii de încărcare sunt extrem de mici. Tranziţia de la browser la engine-ul propriu zis se face pe nesimţite, iar datorită faptului că foloseşte un engine vechi îl face lesne de jucat chiar şi pe un laptop fără pretenţii.

Singura bubă care deranjează este sistemul de matchmaking, care de prea puţine ori reuşeşte să te introducă într-o arenă cu oponenţi pe măsura ta, mai ales dacă ești începător. Ce-i drept, există un tutorial care îi permite jocului să-ţi testeze abilităţile şi să dea un calificativ pe baza prestaţiei tale, însă nu reuşeşte să pună verdictul corect în practică, drept pentru care m-am trezit de prea multe ori luptând împotriva unor superoameni. Astfel de experienţe pot fi frustrante.

Quake Live vine, însă, cu o serie de noutăţi, precum achievement-uri sau posibilitatea de a-ţi face prieteni permanenţi de cafeală. Însă mai important este că jocul e gratuit, având nevoie doar de o conexiune stabilă la internet pentru a-l putea juca. În



implinit de mult 10 ani. Încercaţi-l, vă garantez că nu veţi regreta.

KIMO



arenă este imediată.

Din punct de vedere vizual, Quake Live nu atinge standardele jocurilor actuale, însă modul în care a fost transformat jocul original într-unul ce are la bază browser-ul cu care navighezi în viaţa de zi cu zi, este cu ade-

plus, este surprinzător de uşor de jucat şi foarte distractiv pentru un joc care, la drept vorbind, a

BATTLEFIELD heroes

... iar Battlefield Heroes (ar putea fi) al doilea

Ca şi Quake Live, Battlefield Heroes este un shooter browser-based, dar nu este prea alert şi îl putem juca dintr-o perspectivă diferită – doar la persoana a treia. Creat de DICE, studioul responsabil pentru jocurile din seria Battlefield pentru PC, iar de curând şi pentru console, Battlefield Heroes nu este, totuşi, complet gratuit, microtranzacţiile fiind cele care îl ţin în viaţă. Prin urmare, scopul pachetului de bază este de a te ademeni să cumperi o noi upgrade-uri şi costume pentru personajul tău, utilizând aşazisele Battlefunds, moneda de schimb din joc. La rândul lor, acestea pot fi achiziţionate contra-cost prin PayPal, fiind acceptate majoritatea cărţilor de credit existente la ora actuală pe piaţă.

În primă fază trebuie să-ţi creezi un personaj reprezentativ, pe care îl vei folosi de-a lungul tuturor bătăliilor pe care le vei purta în timp, cu posibilitatea de a-i modifica înfăţişarea numai până la un anumit nivel. Obligativ, trebuie să alegerea şi facţiunea căreia i te vei alătura („Aliaţii” sau „Axa”), abilităţile noi şi arsenalul îmbunătăţit venind mai târziu, în funcţie de numărul de puncte de experienţă achiziţionate pe parcurs. Care puncte sunt oferite numai după îndeplinirea unor obiective, cum ar fi capturarea de steaguri, diverse pagube create echipei adverse, vindecarea şi repararea unităţilor din propria echipă. Nu este neapărat necesar să te zbaţi pentru a ucide cât mai mulţi adversari, ci este suficient să-ţi ajuti echipa în mod eficient, iar îndeplinirea unor obiective secundare, cum ar fi uciderea unui anumit număr de adversari cu o anumită armă) te poate răsplăti cu Puncte de Valoare, ce pot fi utilizate pentru a cumpăra arme şi skin-uri. Acestea au însă „meritul” de a dispărea după o săptămână sau o lună, sunt dificil de obţinut şi destul de puţine. Ar mai fi Punctele de Eroism, ce sunt oferite cu fiecare avansare în nivel, însă acestea deblochează accesul doar la addon-uri minore.

Există trei clase de personaje, adaptate unor stiluri specifice de joc – soldat,



mitralior şi commando, toate foarte bine balansate. Fiecare jucător poate transporta două arme principale, exploziv, bandaje şi abilităţi specifice clasei din care face parte. Mai avem la dispoziţie tancuri, jeep-uri şi avioane de vânătoare, dar nu este deloc uşor să stăpâneşti o zburătoare. Recompensele, însă, sunt pe măsură.

Un alt aspect interesant al jocului este reprezentat de grafică, ce pare desprinsă din desenele animate, asemănarea cu Team Fortress 2 fiind cât se poate de evidentă. Din nefericire, munca în echipă este aproape inexistentă, dar este la fel de uşor de jucat ca şi Quake Live şi nu te obligă să cumperi addon-uri. Meciurile sunt distractive, gameplay-ul fluid, iar ocazia de a pune în aplicare strategii la scară mare poate apărea oricând. În plus, meciuri în care să-ţi faci loc se găsesc întotdeauna, iar tranziţia între ele este lină.

KIMO

WEB: BATTLEFIELDHEROES.COM

Gibbets

Și Wilhelm Tell a tras în măr. În mărul lui Adam

<http://www.gameshot.org/?id=4126>



Îmi plac jocurile cu arcuri și săgeți. Să fie moștenirea mongolă, să fie dulceața sunetului de agonie scos de victimă, să fie pur și simplu educația complet greșită primită pe vremea partidului (în ora de citire fiind programată o poezie cu tovarășu', iar eu citeam liniștit Robin Hood), habar n-am.

Știu că-mi plac și pace bună.

Dubioșenia de azi mi-a atras aten-

ția atât prin urletele delicioase, cât, mai ales, prin faptul că pune mintea la contribuție. Puțin câte puțin, până când ajungi să-ți storci creierii ca pe burete și să te întrebi serios dacă n-ar trebui să apelezi la NASA pentru traiectoria corectă. Ai un număr variabil de condamnați, un număr de săgeți și un scop: tragi în funie, scapă spânzuratul.

Fiind un tip eminamente omenos, prima dată i-am tras în genunchi. Apoi în cap. Am admirat cum se colorează bara de viață într-un roșu superb și în final l-am făcut scăpat. Vă recomand o atitudine similară – omul atârână în ștreang și viața i se duce oricum. Mai bine îți reglezi tirul pe el decât să stai un an și-o vară până te decizi cum tragi. În plus, vei stârni admirația tuturor iubitorilor de animale: ce drăguț, a salvat un arici!

Coaster Maker

Pentru micul arhitect sadic

http://www.bored.com/game/play/93/Coaster_Maker.html

De la Magic Pen încoace (sau poate chiar înaintea lui), lumea s-a prins că joacele de gen sunt fun. Prin urmare, au explodat prin fiecare colțisor de net, care mai bune, care mai proaste, după firea și mintea producătorului.

Coaster Maker m-a convins să-l testez din motive cu totul neprincipiale: mai am mici nostalgii cu Rollercoaster Tycoon (primul review scris de subsemnatul în LEVEL, dacă nu mă-nșel), grafica era miștoacă și omuleții tipau frumos când îi aruncam în gol. Ba chiar am avut o mică reverie în care pasagerii pixelați erau vecinii mei minimaliști care știu să asculte muzică doar la maximum.

În fine, n-are rost să întind prea mult povestea. Ai un creion fermecat, ai niște monezi de adunat, ai oameni de plimbat, ai diverse bucăți ajutoare. Totul e să-i duci pe plătorii din punctul A în punctul B în cel mai fain mod, fără să-i arunci în gol sau să-i împrăștii pe asfalt. Deși e mișto să faci un test de gen la fiecare început de nivel. În orice caz, recomand jocul. Stimulează imaginația și pune creierul la muncă, chestie lăudabilă mai ales dacă a fost expus la cretinisme americane gen Seinfeld.



Rescue Mission

Un polițist de grădiniță

<http://www.gameshot.org/?id=246>

Micuțul Will Turner părăsise grădinița încă din prima zi a grupei mari. Ura de moarte exercițiile complexe de matematică (capota lamentabil în fața unui fioros 1+3), detesta urecheala primită pentru răspunsul dat în timpul inspecției (1+2 înseamnă detergent la ofertă!) și îi era teamă să nu fie cumva supracalificat pentru poliție dacă ajunge în clasa I. Prin urmare, și-a luat laserul trifazos și s-a prezentat la prima secție întâlnită în cale. A semnat (cu degetul mare), și-a demonstrat calitățile de investigator (cu degetul arătător în nara dreaptă), a salutat demn civilii (cu degetul mijlociu) și a fost admis. Și trimis în misiune.

Prima revelație a micuțului a fost că viața e ca un joc. Un platformer, mai exact, dotat cu multe împușcături. Și multe arme, dar asta de la nivelul 3 încolo. În rest e simplu: țopăi de colo-colo, tragi în tot ce mișcă, te ferești de trăsore și dinamite, scoți prizonierii din cuști și, în general, te simți bine. Nu cere implicare emoțională, nu cere efort mental. E numai bun pentru momentele când vrei să chillezi fără să stai în frigider.



Crypt Raider

Hoțoman cu negre plete, vin' în criptă de mă fură!

<http://www.miniclip.com/games/crypt-raider/ro/>

Ca un bun misogin ce mă aflu, am apreciat seria Tomb Raider pentru modul nude, după care m-am întors la Indiana Jones and the Infernal Machine. Un pui de joc pe care l-aș vrea refăcut HD și cu niște controale decente. Îl puteai testa și așa, dar vă previn din start că s-ar putea să vă mâncați nervii cu lingura din cauza controlului arhaic. Dar uite că am divagat pe lângă subiect în loc să trec la chestiune.

Joculețul de față e cu piramide, e cu explorare, vrea gândire cu premeditare, era de așteptat să vină la pachet cu un pui de pixel care să arate lei-poleit a Indiana Jones. Inițial, povestea e simplă: iei bila albastră și o pui unde îi e locul, te-asezi deasupra și treci mai departe. Da' ce te faci când ai mai multe bile? Când drumul îl spargi doar cu dinamită? Când ai tot soiul de bâzdgăanii gata să te mănânce? Când simpla combinație de teste nu te ajută fără un plan deștept? Dragii Ripperului, asta vă lămurii singuri. Eu doar vă arăt calea, capul de tastatură și pumnii în monitor fiind treaba voastră.



Jack the Ripper

www.level.ro

„Acum știu și înțeleg DSLR-ul meu.”

„În sfârșit am înțeles: AM NEVOIE DE UN DSLR!”

Participă și tu la

SEMINAR: Foto Digital SLR & Accesorii

Pentru detalii și înscriere te rugăm să accesezi fotoworld.chip.ro - secțiunea „Seminar”

20 martie 2010
București

FOTO-VIDEO
DIGITAL

PHOENICIA HOTELS
★★★★★



Good moments,
Great business

Vom desfășura seminarul în atmosfera unică și ospitalieră a hotelului Phoenixia din București. Aici, eleganța și bunul-gust definesc fiecare spațiu, oferind clienților confortul și intimitatea dorită. Phoenixia Grand Hotel se impune printr-o arhitectură impresionantă, iar structura sa a fost gândită să satisfacă cât mai multe dintre cerințele clienților săi. Pentru că detaliile sunt foarte importante, cele 348 de camere și sălile de conferință puse la dispoziție sunt mobilate și decorate într-un stil modern.

STRUCTURA SEMINARULUI „FOTO DIGITAL SLR & ACCESORII”

Seminarul „Foto Digital & Accesorii” se va desfășura pe parcursul unei singure zile și are ca scop familiarizarea participanților atât cu aspectele pur tehnice ale fotografiei, cât și cu regulile de compoziție și cromatică.

Curs Teoretic

- Triplu de aparate fotografice. Caracteristici, avantaje și dezavantaje
- Explicarea funcționării senzorilor de imagine
- Explicarea noțiunilor de rezoluție și a modului în care este generată
- Modul de funcționare a elementelor optice: Zoom-uri și obiective fixe, avantaje și dezavantaje
- Lumina și balansul de alb. Reglarea corectă a acestuia din urmă
- Moduri de focalizare și folosirea eficientă a acestora în diverse situații
- Utilizarea aparatelor foto: ce este necesar și în ce situație?
- Meniurile aparatelor foto: ce este diferența dintre o poză și o fotografie?
- Reguli de compoziție: care este diferența dintre o poză și o fotografie?

Exemplificarea celor mai importante tehnici de fotografie

În acest capitol vom discuta concret tehnici și situații de fotografie.

Pentru orice alte informații îți stăm la dispoziție pe e-mail: sofia.grigore@3dmc.ro, sau la numărul de telefon 0727 318 578, Sofia Grigore.



Partenerii media:



NOKIA X6 16GB



În ultima perioadă, au fost destul de agitate apele pe piața device-urilor de tip smartphone.

Foarte mulți producători de terminale mobile au lansat o mulțime de modele, unele mai trăsnete ca altele, în care ecranele enorme și sensibile la atingere sunt unele dintre principalele caracteristici. Nici cei de la Nokia nu au stat cu mâinile în sân și cât de curând vor lansa pe piață acest nou model de smartphone. Noul Nokia X6 se laudă cu dotări excepționale, iar pentru a simți de

departe din aroma acestora, producătorul a inclus și în denumire cei 16 GB ce se referă la capacitatea memoriei interne de stocare. Printre cele mai interesante caracteristici amintim de procesorul ARM11 ce rulează la frecvența de 434 MHz, de ecranul TFT capabil să afișeze 16 milioane de culori, de senzorul de proximitate, accelerometru, de modulul Wi-Fi sau camera foto de 5 megapixeli, evident susținută puternic de un sistem optic Carl Zeiss.

În ceea ce privește sistemul de operare, cei de la Nokia rămân fideli Symbian-ului care, în foarte scurt timp, va fi bombardat cu o sumedenie de aplicații, multe chiar gratuite, odată cu intrarea acestuia în minunata lume a open source-ului.

Specificații

- Rețele: GSM 850/GSM 900/GSM 1800/GSM 1900/HSDPA 850/HSDPA 1900/HSDPA 2100
- Dimensiuni: 111x51x14 mm
- Greutate: 122 grame
- Ecran: TFT, touchscreen – 16 mil. culori, 360x640 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: DA
- Cameră foto: 5 megapixeli (2592 x 1944), autofocus, Dual LED flash, Geo-tagging
- Sunet: MP3, WMA, WAV, RA, AAC, M4A
- Video: WMV, RV, MP4, 3GP
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, Instant Messaging
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM Radio inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA, A-GPS, OVI Maps
- TV-Out: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1300 mAh
- Stand-by: până 420 ore
- Talk time: maximum 8 ore 30 min
- Music Play: până la 35 ore

GESTURE CUBE

Încet, dar sigur, ajungem acolo unde acum câțiva ani doar visam. Tehnologia evoluează incredibil de rapid, iar acest lucru ne permite să realizăm lucruri dintre cele mai năstrușnice și mai nebunești. În foarte scurt timp va fi lansat acest „cub” ce dispune pe toate cele 5 fețe de un fel de ecran LCD. Probabil că dacă nu ar fi fost și acel suport de susținere, s-ar fi folosit toate cele șase fețe ale acestui cub. Foarte interesant este faptul că este practic un mini PC capabil să îți facă viața mult mai interesantă. Pentru a controla acest device, nici măcar nu e nevoie să-l atingi. O simplă trecere a mâinii peste sau pe lângă una din fețele cubului poate însemna o anumită comandă, în funcție de aplicațiile ce sunt deschise. De exemplu, dacă dorești să asculți muzică, din doar câteva mișcări poți naviga prin playlist, căuta artistul sau chiar melodia. Practic există nenumărate funcționalități ce pot fi implementate într-un astfel de device, totul ține de imaginația fiecăruia.



ASUS VENTO BS-F422

Transferul și stocarea temporară a informațiilor au devenit atât de simple și de normale încât cei mai mulți dintre noi realizează aceste operații în fiecare zi. E și normal, din moment ce există tot felul de device-uri conectabile la porturile USB ale PC-urilor ce ușurează aceste activități. Stick-urile sau flash-urile de memorie sunt cel mai frecvent utilizate, însă capacitatea de stocare destul de limitată ne face să apelăm la rețete mai clasice. Utilizarea HDD-urilor externe nu mai este de mult o noutate, iar de curând cei de la Asus au lansat un device foarte interesant ce facilitează acest lucru. Practic, noul Asus Vento BS-F422 este o carcasă din aluminiu în interiorul căreia se poate in-

stala un HDD de 2,5 Țoli cu interfață SATA. Soluția e cât se poate de practică, dar și avantajoasă ca preț. Practic, mai rămâne doar achiziționarea HDD-ului. În funcție de necesitățile de stocare sau buget, puteți alege un model cu o capacitate cât mai convenabilă. Instalarea se face foarte simplu, iar odată montat HDD-ul în „cutiuță”, e gata de a fi folosit. Pentru o utilizare în „parametri”, este necesară asigurarea unei tensiuni de funcționare mai ridicate, motiv pentru care veți fi nevoiți să apelați la bunăvoința unui al doilea port USB al calculatorului. Accesarea datelor se va putea face pe orice fel de PC, indiferent de sistemul de operare utilizat, nefiind necesară instalarea altor drivere.



Ofertant: SigmaNET Computers. Preț: 29 Lei

www.level.ro



USB FEVER 24 PORT

Fără să ne dăm seama, am devenit dependenți de porturile USB ale propriului calculator. Fie el PC sau notebook, de cele mai multe ori, numărul de porturi USB incluse nu este suficient. În timp, adunăm tot felul de device-uri care odată și odată trebuie conectate. Atunci când nu ai suficiente porturi, recurgi la un hub

USB, și nu orice fel de hub, ci unul cu mai multe porturi USB. Cu o astfel de jucărie se pot conecta în același timp 24 de echipamente. Hub-ul USB dispune de o alimentare proprie, astfel că se garantează funcționarea ireproșabilă a device-urilor conectate. Prețul libertății? Puțin peste 200 de lei.

SONY ERICSSON VIVAZ



Specificații

- Rețele: GSM 850/GSM 900/GSM 1800/GSM 1900/UMTS 850/UMTS 1900/UMTS 2100
- Dimensiuni: 107x52x12,5 mm
- Greutate: 97 grame
- Ecran: TFT, touchscreen, 16 mil. culori, 360x640 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: DA
- Cameră foto: 8 megapixeli (3264 x 2448), autofocus, LED flash, Geo-tagging
- Sunet: MP3, WMA, WAV, RA, AAC, M4A
- Video: WMV, RV, MP4, 3GP
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, IM
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM Radio inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA, A-GPS
- TV-Out: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1200 mAh
- Stand-by: până 440 ore
- Talk time: maximum 13 ore

Sincer să fiu, mă așteptam să se ajungă în acest punct, în care să am posibilitatea de a folosi telefonul mobil pe post de cameră video HD. Imaginile de mare definiție nu mai sunt un secret, peste tot se vorbește de HD. Ar fi și timpul să renunțăm la televizoarele clasice, dintre care multe folosesc încă tehnologie de acum 40 de ani. Viitorul este al televizoarelor de mare definiție, unde bogăția de detalii poate crește în intensitate plăcerea privitului la TV. Iată că nici telefoanele mobile nu stau în loc și, dacă doriți să filmați evenimente importante din viața voastră la calitate HD, cu Sony Ericsson Vivaz o puteți face. Lăsând la o parte designul său ce-mi dă un sentiment de deja-vu, tehnologic vorbind, acest produs are multe de oferit. Un ecran TFT senzitiv rezistent la zgârieturi, nenumărate posibilități de a realiza transferuri de date și, nu în ultimul rând, un senzor foto de 8 megapixeli, cu ajutorul căruia puteți înregistra și filmați HD în format 720. Toate acestea nu ar fi posibile dacă nu ar exista în configurația acestui terminal mobil procesorul PowerVR SGX ce rulează la frecvența de 720 MHz.

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

**COMANDĂ
ONLINE CĂRȚILE
ȘI AI**

**12%
REDUCERE**

Editura Polirom
~~42.95 lei~~



**37.79
lei**

Editura
Curtea Veche
~~38.00 lei~~



**33.44
lei**

Editura Casa
~~57.90 lei~~



**39.51
lei**

Editura Polirom
~~39.95 lei~~



Editura All
~~44.90 lei~~



**35.15
lei**

Detalii pe www.chip.ro/librarie

HTC TROPHY

Dacă ești o persoană vorbărească sau îți place să petreci ore în șir stând pe messenger cu prietenii, un astfel de telefon ți-ar face viața mai ușoară. Practic, câștigi puțină libertate de mișcare și poți fi în contact cu toți prietenii. HTC Trophy este un fel de mini-mini laptop cu care poți să lucrezi sau să te joci atunci când nu ești acasă.

Ecranul său imens de tip sensibil facilitează navigarea prin meniuri, în timp ce tastatura de tip QWERTY este mereu la îndemână, ușurând astfel transmiterea de mesaje SMS sau pe internet într-un timp foarte scurt. Ca sistem de operare, HTC Trophy utilizează varianta 6.5 de Windows Mobile, iar puterea de calcul de care dispune pică în sarcina procesorului Qualcomm MSN 7337 ce rulează la frecvența de 600 MHz. Ca o completare a funcției sensibile a ecranului, producătorii au inclus și un mic buton cu funcții de trackball. Cu ajutorul lui poți să te miști ușor și rapid prin intermediul aplicațiilor, ca și cum ai lucra cu un mouse la PC. Să vedem totuși cum vom sta la capitolul... preț.

Specificații

- Rețele: GSM 850/GSM 900/GSM 1800/GSM 1900/UMTS 900/UMTS 2100
- Dimensiuni: 109x59x11 mm
- Ecran: TFT, touchscreen, 65.000 culori, 480x640 pixeli
- Accelerometru: NU
- Senzor proximitate: NU
- Cameră foto: 5 megapixeli (2560 x 1920), autofocus
- Sunet: MP3, WAV, WMA, eAAC+
- Video: MP4, WMV, H.264/H.263
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, IM
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM Radio Inclus: NU
- GPS: DA, A-GPS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion

KINGSTON MOBILELITEG2 READER

Un memory stick e un memory stick. Multă lume îl folosește zilnic, pentru a-și și în siguranță diversele documente sau proiecte la care lucrează. Totuși, există și situații, mai rare ce-i drept, în care trebuie să transfere și alte tipuri de fișiere pe calculatorul personal. Ei bine, vorbim de telefoane, aparate foto sau video, PDA-uri sau alte device-uri ce utilizează ca suport de stocare carduri de memorie. Pentru a transfera conținutul acestor carduri, este nevoie de un cititor de carduri sau de diferite cabluri ce permit conectarea acelor dispozitive la PC. O treabă complicată și destul de costisitoare. Kingston oferă o soluție pe cât de utilă, pe atât de practică. Un memory stick, cu diferite capaci-



tăți de stocare (între 4 și 32 de GB), ce include și funcția de cititor de carduri. Astfel, pe lângă memoria internă, se poate accesa în același fel și conținutul unui eventual card de memorie introdus în acest stick. În funcție de capacitatea memoriei interne, prețul device-ului variază între 100 și 500 de lei.

LG SERIE 1 RETRO TV



Nu vă impăcenați. Nu este nicio greșală. Continuăm rubrica retro cu o nouă apariție modernistă. Cei de la LG pun în vânzare un nou model de TV. Dacă peste tot vedem aceleași LCD-uri și plasmă cu dimensiuni din ce în ce mai mari, însă cu același design negru lucios, ei bine acum vă puteți „învia” locuința cu un astfel de televizor... de pe vremea bunicii. Da, lucrurile bune nu mor așa repede, iar pentru un plus de originalitate, producătorii au inclus în acest TV un tub catodic (CRT), butoane argintii rotative și chiar o antenă de cameră în forma literei „V”. Întoarcerea în timp se poate face foarte ușor: prin apăsarea unui buton puteți urmări programele favorite atât color, cât și în format alb-negru sau cu efect de sepia. Modernismul este totuși prezent: televizorul are în dotare o telecomandă electronică de ultimă oră și, evident, este realizat din materiale reciclabile. Hmm, și când te gândești că unii chiar dau o grămadă de bani să vadă ca pe vremea bunicii... ciudată lume.

BogdanS



www.level.ro

FOCUS TESTE ȘI TEHNOLOGII REVIEW
CLASAMENTE PRACTICĂ COVER STORY

DVD Martie 2010 12,5 lei

10 întrebări despre USB 3.0 50

CHIP GO DIGITAL

03 / 2010 ISSN 1453-7079

COVER STORY

Sistem mai rapid pe 64 de biți 46

TEST 84

Gigabiți de buzunar 30 de stick-uri USB

PRACTICĂ 58

Cea mai bună strategie de backup

MinWin | CEBIT 2010 | Mac mini 38 54 64

COMPLET Mozilla Firefox 3.6
Cea mai recentă versiune a browser-ului gratuit

COMPLET Ashampoo Uninstaller 2010
Soluție pentru eliminarea aplicațiilor nedorite de pe sistem

DEMO R-Studio 5
Aplicație pentru recuperarea datelor șterse

COMPLET Google Chrome 4
Cea mai recentă versiune a browser-ului de la Google

5 948490 250022 01003

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă online revista pe
www.chip.ro/librarie

STĂPÂNII UNDELOR

Pun pariu că prima idee ce v-a încolțit în cap în momentul în care v-ați văzut cu „sârma” de internet în casă a fost... rulara unui test de viteză. Nu tu firewall, nu tu antivirus, detalii, detalii. Chiar dacă sună puțin ciudat, cam asta ne interesează... cel puțin la început. Odată cu satisfacerea anumitor curiozități, vin și celelalte cereri. În multe situații, s-a pus problema conectării la internet a celui de-al doilea PC sau chiar a celui de-al treilea. Soluții temporare se găsesc. Sunt o grămadă de aplicații ce ajută la împărțirea unei conexiuni la internet. Totuși dependența de alt calculator, surplusul de cabluri întinse prin casă, nesiguranța sunt câteva din temerile pe care le puteți întâmpina de fiecare dată. Router-ele wireless sunt de departe cele mai potrivite echipamente pentru acasă. Cu ajutorul lor împărțiți internet la mai multe PC-uri, vă creează și protejează rețeaua internă și în felul acesta nu mai e ne-

voie să întindeți și fire prin casă. Transmiterea informațiilor prin unde radio se poate face în multe moduri și tehnologii, însă în acest moment este bine să migrați către rețele wireless de tip „N”. Grație noii tehnologii se pot atinge rate de transfer de până la 300 Mbps și în unele cazuri se simte și o îmbunătățire a calității semnalului în aria de acoperire a respectivului router wireless. Multe dintre aceste device-uri au devenit extrem de simplu de utilizat, interfețele de configurare sunt de-a dreptul banale, anumite opțiuni ce pot suna mai ciudat sunt de cele mai multe ori explicate prin diverse meniuri de Help, iar în final, după câteva minuțe totul este funcțional.

Oferta de echipamente de acest gen este foarte bogată, existând o sumedenie de modele, iar cu ajutorul câtorva teste suntem gata să vă „lovim” cu sugestii numai bune de luat în seamă.

Bogdan S

SPECIFICAȚII:
Porturi Ethernet (WAN + LAN): 5 x 10/100 Mbps
Port USB: NU
Protocol IEEE 802.11: b/g/n
Protecție atacuri de tip DoS: DA
Rată Medie Transfer: 66,66 Mb/s
Preț: 424 Lei

Hawking Hi-Gain Wireless-300N Router HWRN1A

2

SPECIFICAȚII:
Porturi Ethernet (WAN + LAN): 5 x 10/100/1000 Mbps
Port USB: 2
Protocol IEEE 802.11: b/g/n
Protecție atacuri de tip DoS: DA
Rată Medie Transfer: 43,94 Mb/s
Preț: 529 Lei

ASUS RT-N16

SPECIFICAȚII:
Porturi Ethernet (WAN + LAN): 5 x 10/100 Mbps
Port USB: 1
Protocol IEEE 802.11: b/g/n
Protecție atacuri de tip DoS: NU
Rată Medie Transfer: 48,8 Mb/s
Preț: 340 Lei

Linksys Wireless-N Broadband Router WRT160NL-EE

3

SPECIFICAȚII:
Porturi Ethernet (WAN + LAN): 5 x 10/100 Mbps
Port USB: NU
Protocol IEEE 802.11: b/g/n
Protecție atacuri de tip DoS: DA
Rată Medie Transfer: 55,38 Mb/s
Preț: 219 Lei

LevelOne N_Max Wireless Router WBR-6020

4

SPECIFICAȚII:
Porturi Ethernet (WAN + LAN): 5 x 10/100 Mbps
Port USB: NU
Protocol IEEE 802.11: b/g/n
Protecție atacuri de tip DoS: DA
Rată Medie Transfer: 51,20 Mb/s
Preț: 180 Lei

SMC SMCWBR14S-N2

5

D-Link Wireless N Gigabit Router DIR-655

SPECIFICAȚII:
Porturi Ethernet (WAN + LAN): 5 x 10/100/1000 Mbps
Port USB: 1
Protocol IEEE 802.11: b/g/n
Protecție atacuri de tip DoS: NU
Rată Medie Transfer: 39,33 Mb/s
Preț: 542 Lei

7

CANYON 150N Wireless AP Router CNP-WF514N1

SPECIFICAȚII:
Porturi Ethernet (WAN + LAN): 5 x 10/100 Mbps
Port USB: NU
Protocol IEEE 802.11: b/g/n150
Protecție atacuri de tip DoS: NU
Rată Medie Transfer: 46,19 Mb/s
Preț: 189 Lei

9

6

SPECIFICAȚII:
Porturi Ethernet (WAN + LAN): 5 x 10/100 Mbps
Port USB: NU
Protocol IEEE 802.11: b/g/n
Protecție atacuri de tip DoS: DA
Rată Medie Transfer: 54,47 Mb/s
Preț: 255 Lei

TP-LINK Advanced Wireless N Router TL-WR941ND

BELKIN Wireless N+ F5D8235nv4

8

SPECIFICAȚII:
Porturi Ethernet (WAN + LAN): 5 x 10/100/1000 Mbps
Port USB: 1
Protocol IEEE 802.11: b/g/n
Protecție atacuri de tip DoS: NU
Rată Medie Transfer: 55,96 Mb/s
Preț: 399 Lei

10

SPECIFICAȚII:
Porturi Ethernet (WAN + LAN): 5 x 10/100 Mbps
Port USB: NU
Protocol IEEE 802.11: b/g/n
Protecție atacuri de tip DoS: DA
Rată Medie Transfer: 48,38 Mb/s
Preț: 128 Lei

EDIMAX nMAX Broadband Router BR-6424N

BenQ MK2442

Bun la joacă, bun la lucru

minozitate, culoare, contrast și claritate în funcție de imaginile afișate pe ecran.

În afară de rezoluția nativă HD a ecranului LCD ce oferă o claritate și o plăcere a detaliului deosebită, producătorii au făcut tot posibilul pentru a implementa o tehnologie ce oferă aceste detalii și palete coloristice cât mai apropiate de cele naturale.

O imagine face cât o mie de cuvinte, însă dacă uneori preferați să citiți și printre rânduri, atunci puneți la treabă și funcția de autocontrast controlând intensitatea luminoasă a backlight-ului pentru a oferi un negru cât mai închis. În acest fel, se atinge o rată a contrastului chiar și de 10000:1.

Datorită acestor caracteristici, multă lume l-ar putea considera un televizor LCD full HD. Adevărul este că poate fi folosit fără nicio problemă și pe post de monitor pentru PC. Partea de conectică este foarte bogată, oferind practic o soluție pentru orice device video doriți să conectați la el. Așadar BenQ MK2442 dispune de 3 porturi HDMI, un conector component, unul

Composite, unul Scart, unul S-Video, unul DVI și chiar de un conector clasic de monitor D-Sub.

Pentru un adept al jocurilor de viteză, indiferent că ele rulează pe consolă sau pe PC, timpul de răspuns al imaginii este foarte important... mai ales în cazul LCD-urilor. Cu BenQ MK2442 nu trebuie să fiți îngrijorați deoarece producătorii garantează o valoare de 5 milisecunde și 170 de grade ca unghi de vizibilitate. Deci... să se învârtă roata!



Ofertant: Partenerii Benq, Preț: 1099 Lei

Belkin Mini Bluetooth Adapter

Mic și invizibil

Conexiunile wireless sunt din ce în ce mai apreciate indiferent de modul în care sunt realizate. Eu de exemplu am câțiva prieteni care abuzează de modulul Bluetooth al telefoanelor mobile pe care le posedă. Fie că vorbim de un simplu transfer de date, fie de diverse modele de câști care mai de care mai șmechere, conexiunile de tip Bluetooth sunt foarte practice. În cazul în care doriți să extindeți funcțiile unui Bluetooth către un alt PC sau notebook ce nu dispune de așa ceva, puteți apela la un astfel de adaptor. Dimensiunile sale deosebit de reduse îl fac foarte practic și aproape inobservabil chiar și în cazul notebook-urilor. Prin urmare, nici nu mai este necesară deconectarea lui de la portul USB deoarece

ce riscul de a fi „agățat” din greșală scade considerabil. Din punct de vedere tehnologic, Belkin Mini Bluetooth Adapter folosește cea mai nouă găselniță în domeniu. El este compatibil cu toate device-urile Bluetooth, în special cu cele 2.1, ceea ce înseamnă că la un transfer de date se poate obține o rată de maximum 3 Mbps la care se adaugă și un plus de siguranță deoarece se folosește o formulă de criptare mult mai puternică. Distanța maximă pe care o poate acoperi acest adaptor Bluetooth este de aproximativ 10 metri.



Ofertant: Partenerii Belkin, Preț: 39 Lei

CM Storm Sentinel Advance

Search and destroy profile

O dată cu mărșorul, se deschide și sezonul competițiilor între clanurile din care fac parte gamerii. Se anunță un sezon foarte bogat, mai ales că sunt preconizate câteva evenimente foarte importante la noi. Cu acest prilej, și cei de la CM Storm și-au pus lucrurile în ordine și sunt gata să ne prezinte armamentul cu care vor intra în competiție. Vârful de gamă în materie de instrumente de gaming este mouse-ul Sentinel Advance. Dacă la o primă vedere pare a fi un mouse obișnuit, ei bine, în momentul în care învârtiți cheia în contact, i se activează instant toate funcțiile și becululele. Asemănarea cu o navă spațială nu este chiar întâmplătoare. Toate luminilele diferit colorate au un scop bine gândit și ușor de interpretat. În primul rând, vorbim de un mouse de cursă lungă, dedicat gaming-ului profesionist, un mouse făcut pentru a oferi performanță. Ergonomia este unul din punctele sale forte. Poziția mâinii pe el este foarte normală și odihnitoare. Suprafața de contact este acoperită cu un material cauciucat pentru aderență sporită și confort. La ora actuală este la modă personalizarea diverselor lucruri. Ei bine, nici acest mouse nu face excepție, el putând fi ajustat în funcții și greutate din doar câteva operațiuni foarte simple. La baza acestuia se găsește o zonă dedicată greutateților, ce pot fi așezate în funcție de necesitățile fiecărui jucător. Un bolid de Formula 1 este personalizat după stilul fiecărui pilot. La fel și acest mouse.

Odată rezolvată partea tehnică, se trece la cea logică. Computerul de bord intră în sarcina unui cip Sentinel-X 64. El acționează și ca un fel de memorie internă, stocând toate preferințele voastre cu privire la profiluri, script-uri, macro-uri sau alte reglaje de finețe cu care v-ați obișnuit. Pentru a fi mai ușor de recunoscut profilul cu care lucrați, îi puteți alocă una dintre cele 8 nuanțe ce îl luminează mouse-ul. Sensibilitatea mișcărilor este mult îmbunătățită prin implementarea unui sistem dual de lasere. Astfel, la 5600 de dpi, aveți garanția că și cea mai mică mișcare a mouse-ului este detectată și interpretată. Această valoare a

dpi-ului poate fi modificată în funcție de jocul sau preferințele utilizatorului. Grație unui mic display LCD aflat chiar pe suprafața sa, sunt afișate permanent valorile senzorului pe axele X și Y.

În cazul în care niciuna din valorile predefinite nu vă este pe plac, puteți reprograma mouse-ul la o simplă apăsare a unor combinații de butoane. Astfel puteți alege orice valoare între 1 și 5600 dpi în pași de câte 25, pe oricare dintre axe. Pentru un plus de personalizare, pe același ecran LCD puteți chiar afișa în permanență logoul clanului din care faceți parte. Cu ajutorul unei aplicații ce îl însoțește puteți face și astfel de modificări.

Un alt concept, pe care eu nu l-am mai întâlnit la alți producători, este cel legat de securitate. Există o vorbă ce spune că în dragoste și-n război totul este posibil. Ei bine, chiar și în competițiile acerbă mereu se găsește câte un „binevoitor” dornic să pună la cale câte o trăsnaie. Sub acest pretext, cei de la CM Storm au inclus și un nou accesoriu ce se livrează împreună cu acest mouse. Cu ajutorul lui se împiedică disparițiile misterioase ale mouse-urilor de pe pad-urile jucătorilor în pauzele dintre meciuri. Practic, acest sistem anti-furt se atașează de carcasa PC-ului și datorită unui concept foarte simplu agață mouse-ul de fir și nu îi mai dă drumul decât atunci când posesorul dorește acest lucru. O idee genială.



Ofertant: extreme-computers.ro, Preț: 279 Lei

COMPLETEAZĂ-ȚI
COLECȚIA

CU REVISTELE PREFERATE
APĂRUTE PÂNĂ ACUM!

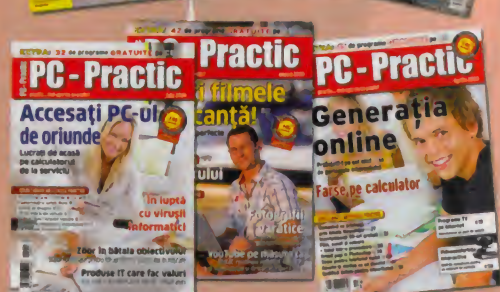
Librăria
CHIP
ONLINE

50%
REDUCERE

Cumpără minim
5 reviste* la alegere
și plătești numai
jumătate
din prețul lor.

www.chip.ro/librarie

Pentru comenzi folosiți codul de reducere
CHDECFS18



Reducerea de 50% se aplică pentru edițiile revistelor CHIP, LEVEL, PC-Practic, Foto-Video digital, Chip Special și Games4Kids, începând cu anul 2007, până la edițiile de octombrie 2009 (inclusiv).

Belkin Conserve

Gardianul electrocasnicelor

Într-o locuință cât de cât pusă la punct, în timp, se adună o sumedenie de echipamente electronice. Multe dintre ele consumă curent chiar și atunci când sunt teoretic oprite. Mulți dintre noi au auzit de stand-by, iar acesta se întâlnește la o gamă foarte mare de aparate. Acest mod stand-by pune respectivelor aparate în postura de a aștepta în permanență o comandă din partea noastră. Această așteptare ne costă, deoarece în tot acest timp respectivul echipament consumă energie electrică. Mai nou, toți producătorii încearcă să realizeze echipamente care să aibă un consum de energie cât mai mic. În cazul în care dispuneți de mai multe echipamente de acest gen, deja vă loviți de o problemă destul de costisitoare. Cei de la Belkin au conștientizat acest lucru și au realizat un prelungitor inteligent. El are în dotare 8 prize, dintre care 6 pot fi decuplate de la rețea printr-o simplă apăsare de buton fie el de pe prelungitor, fie din... telecomandă. Aceasta poate acționa chiar și de la o distanță de 20 de metri întreruperea alimentării cu energie a respectivelor echipamente. Telecomanda poate fi de sine stătătoare sau poate fi montată într-un suport ce se prinde de perete, poate chiar lângă întrerupătoarele de lumină. Astfel, în momentul în care închideți lumina în cameră, puteți opri și respectivele echipamente să mai consume energie. Pe lângă această funcționalitate, prelungitorul include și

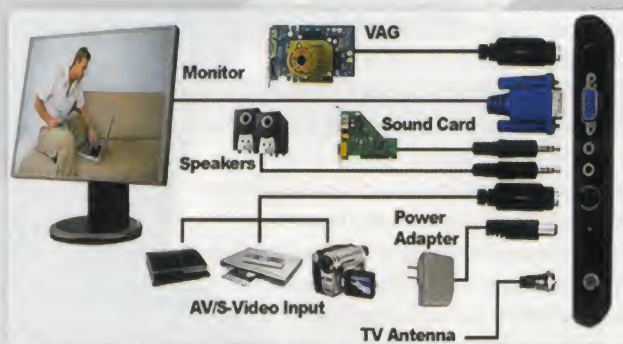
un sistem de protecție la supratensiune și un filtru pentru eliminarea zgomotelor electrice din rețea. În acest fel, vă puteți proteja echipamentele electronice ce au o valoare foarte mare și le puneți la adăpost de anomalii ce pot apărea în rețeaua electrică. Puteți verifica în permanență dacă echipamentele conectate la acest prelungitor sunt protejate prin intermediul unui indicator ce semnalizează dacă este conectat corect la o priză cu împământare.

La baza prelungitorului, producătorii au inclus un

sistem de cleme ce au rolul de a păstra o oarecare ordine între cablurile conectate în respectivele prize. Belkin Conserve ar trebui să fie un device indispensabil, mai ales că valoarea investită în el va fi recuperată într-un timp foarte scurt.

Ofertant: Partenerii Belkin, Preț: 150 Lei

BELKIN



KWorld TVBox 1680ex

Ferestre către lume...

Știu că poate nu vă vine să credeți, dar acest tuner TV extern poate fi răspunsul la rugăciunile multora dintre voi. Tunerile TV externe nu sunt altceva decât mici device-uri ce vă pot transforma monitorul personal într-un TV, fără a implica în vreun fel calculatorul. Spre deosebire de un tuner TV extern obișnuit, Kworld TVBox 1680ex poate recepționa și semnal TV de mare definiție. Așadar, dacă sunteți într-o zonă în care puteți recepționa astfel de programe, un device de acest tip poate fi o alegere foarte bună. Totuși, chiar dacă dispuneți doar de celebrul cablu TV sau de antena de pe bloc, mulțumită tunerului hibrid încorporat, puteți urmări fără probleme și posturile TV recepționate în mod analogic. De ce am zis că acest tuner poate fi visul multora dintre voi, gamerii împătimiți? Foarte simplu. Cei de la Kworld au inclus câteva cabluri speciale și conectori mai deosebiți în care puteți să vă conectați și... daaaa... consolele de jocuri!!! Începând de la Nintendo Wii și continuând cu Xbox 360 sau chiar PS3. În acest fel vă puteți juca în voie, fără a mai deranja pe nimeni pentru că dețineți monopolul pe televizorul familiei. Într-o astfel de conjunctură, Kworld TVBox 1680ex poate fi o soluție foarte convenabilă chiar și atunci când nu dispuneți de un televizor LCD sau plasmă.

În funcție de monitorul pe care îl conectați la acest tuner, pu-

teți seta rezoluția potrivită astfel încât imaginea afișată să fie cât mai exactă. Puteți alege între 800 x 600, 1024 x 768, 1280 x 1024 x 1440 x 900 și 1680 x 1050. Totodată se pot face și mici variațiuni pe tema geometriei monitorului, alegându-se între formatele 4:3, 16:9 sau chiar 16:10.

O funcție specială ce poate fi foarte utilă multora dintre voi este PIP, picture in picture. Odată activată această funcție, vi se permite să urmăriți un program TV într-o mică fereastră, în timp ce pe întreg ecranul poate fi chiar desktop-ul calculatorului. În același timp, puteți vorbi cu prietenii pe messenger și urmări un program TV live. TVBox 1680ex vine însoțit și de o telecomandă, de care sincer nu sunt chiar mulțumit. Este de mici dimensiuni și destul de non-ergonomică. Personal aș fi ales o soluție ceva mai practică din moment ce teoretic aș folosi-o aproape zilnic.

Ofertant: ITDirect, Preț: 209,9 Lei

Edimax nLITE Wireless 3G Portable Router 3G-6210n

Ofertant: Partenerii Logitech, Preț: 339 Lei

Internet broadband peste tot

În sfârșit, au început și ofertanții de telefonie mobilă să ne bombardeze cu promoții pentru internet mobil. E drept, ofertele sunt de ceva timp pe piață, însă acum au început să se dezghețe și prețurile. În aceste condiții, un posesor de notebook se poate bucura de internet broadband oriunde ar călători. Cea mai obișnuită metodă de a intra online este prin intermediul modemurilor 3G ce se conectează la calculator printr-un port USB.

Între timp au apărut și diverse soluții ce facilitează accesul online pentru mai mulți utilizatori, indiferent unde s-ar afla aceștia, cu condiția ca ei să fie cât de cât împreună. O astfel de soluție este acest router Edimax. Ca orice alt router, el reușește să împartă o conexiune, fie ea și 3G, între mai mulți clienți. Avantajul acestui model este că dispune de propria lui sursă de energie, grație unui acumulator inclus. În acest fel, puteți crea un hotspot wireless în orice locație. Funcționarea lui este ireproșabilă, mai ales că modul wireless este compatibil cu standardul N draft. În aceste condiții, clienții wireless conectați pot realiza conexiuni wireless de maximum 150 Mbps.

Edimax 3G-6210n poate fi configurat prin intermediul unui browser web. De aici se pot realiza tot felul de setări, de securitate, de permisiuni sau de viteză.

Faptul că se înțelege de minune cu orice modem USB 3G este un mare plus. El are însă în dotare și un port Ethernet, ce poate funcționa în două moduri. În prima fază, în el se poate conecta orice device care are nevoie

de acces la internet doar prin intermediul



unui astfel de port sau îl puteți folosi dacă doriți să împărțiți o conexiune la internet pe fir... ca un router obișnuit. Împreună cu

modemul 3G, puteți crea astfel de conexiune de tip fail-over, garantându-vă prezenta pe internet chiar și atunci când conexiunea fixă întâmpină dificultăți sau alimentarea cu energie electrică este întreruptă. În doar câteva secunde, se va face automat comutarea de pe o conexiune pe cealaltă și în acest fel vă puteți desfășura în continuare activitatea pe internet.

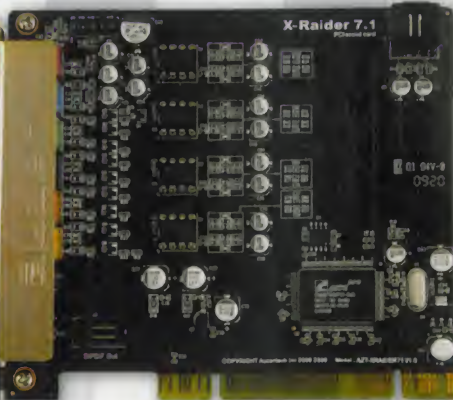
Dimensiunile reduse și autonomia de aproximativ două ore fac din acest modem un instrument foarte util în călătoriile prin țară. Nu mai sunteți nevoit să alergați mereu după un hotspot, iar la nevoie puteți conecta mai multe device-uri la un loc la o simplă apăsare de buton.

Bogdan S

Auzentech Auzen X-Raider 7.1

Onboard sau on-board?

A sus Xonar DS are un rival în zona de preț scăzut, anume placa de sunet Auzen X-Rider 7.1. Cipul folosit de aceasta din urmă este tot unul produs de C-Media: CMI8768. Este vorba de o soluție ieftină, implementată cu un minim de componente. Cu toate acestea, Auzentech a folosit opampuri de calitate (Texas Instruments NE5532P), montate pe socluri, nu lipite, ce pot fi schimbate după gustul utilizatorului. Îmi manifest, totuși, reținerea în fața acestei opțiuni pretențioase a producătorului, deoarece CMI8768 are codul încorporat și nu este o soluție Hi-Fi, ci doar una eficientă sub aspectul raportului calitate/preț. Astfel, calitatea audio oferită de Auzen X-Rider 7.1 este comparabilă numai cu cea a soluțiilor audio onboard, față de care nu ia un avans semnificativ. În orice caz, nu la fel de semnificativ precum prețul de 200 și ceva de lei la care poate fi găsită la noi în țară. Nici pe partea de jocuri nu am cuvinte de laudă, deoarece lipsa de consistență în suportul pentru EAX 2.0, precum și calitatea scăzută a procesării mediului acustic,



acolo unde aceasta a funcționat, plasează Auzen X-Rider 7.1 sub soluțiile onboard HD de la Realtek. Nici sub aspectul suportului software Auzen X-Rider 7.1 nu aduce funcții aparte, suplimentare, dat fiind că driverele oferite de acesta sunt chiar cele ale producătorului cipului C-Media, ceea ce nu le diferențiază de cele ale soluțiilor onboard similare.

Marius Ghinea

PC-Practic

practic... mai ușor nu se poate!



Află ce presupune o documentare eficientă pe internet.

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă online
revista pe

www.chip.ro/librarie

Titlu: WYRM

Autor: Orson Scott Card

Traducere: Roxana Brăncuș

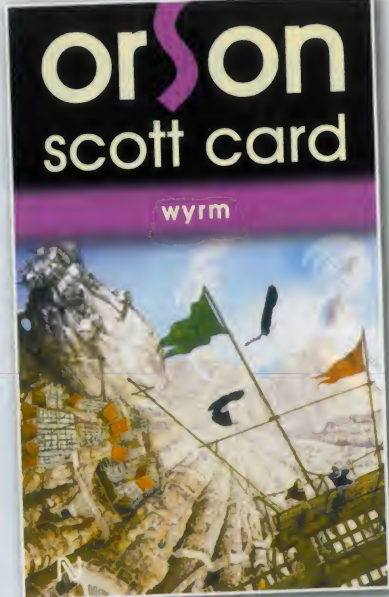
Colecție: Nautilus

Orson Scott Card este singurul autor de science fiction care a primit în doi ani consecutivi premiile Hugo și Nebula, cele mai importante distincții ale genului SF. Orson Scott Card a fost onorat cu aceste distincții pentru romanul Jocul lui Ender și continuarea acestuia, Vorbitor în numele morților. Orson Scott Card descinde din primii mormoni americani și a fost misionar în Brazilia pentru Biserica lui Iisus Hristos a Sfinților din Zilele din Urmă. Și-a început cariera literară ca poet, apoi a fost atras de dramaturgie și a adaptat opere literare pentru teatrul radiofonic. Mai târziu, a scris el însuși piese originale. A devenit scriitor liber profesionist după ce a semnat primele contracte pentru două romane SF. După ce și-a înființat propria companie teatrală, Orson Scott Card a lucrat în calitate de corector, apoi de redactor în editura BYU Press. Orson Scott Card a câștigat numeroase premii, dintre care cele mai importante sunt Premiile Hugo (Jocul lui Ender, Vorbitor în numele morților, Eye for Eye, How to Write Science Fiction and Fantasy), Premiul Nebula (Jocul lui Ender, Vorbitor în numele morților) sau Premiul Locus (Seventh Son, Red Prophet, Lost Boys, Maps in a Mirror: The Short Fiction of Orson Scott Card, Alvin Journeyman, Vorbitor în numele morților). De asemenea, în 1978 a câștigat Premiul John W. Campbell pentru cel mai bun tânăr autor. În prezent, Orson Scott Card lucrează la scenariul unui film inspirat de Jocul lui Ender.

„Card scoate la iveală filozofii din noi și îi obligă să reflecteze la suflet sau la cupluri conceptuale ca «bine/rău» și «greșit/correct».”

The Washington Post

„Fiecare cuvânt al lui Orson Scott Card e încărcat de înțelesuri. În Wyrm, nominalizată de New York Times printre cele mai bune cărți ale anului 1997, explorează



cu iscusința temele credinței, ale destinului și ale iertării din binecunoscuta serie Ender. Imakulata este o lume complexă atât din punct de vedere biologic, cât și social. Romanul putea să fi fost de două ori mai lung, dacă ar insista pe detalii, dar stilul lapidar ales de Card conferă senzația de mit, de legendă adânc ascunsă în subconștientul omenirii.”

Locus

Noua aventură fantasy a lui O.S. Card este încă un pas spre iluminare, în care își testează nemilos eroul. O fabulă minunată!”

Publishers Weekly

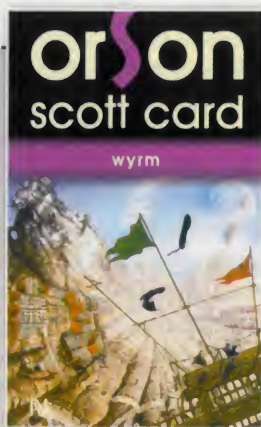
CÂȘTIGĂTORII Lunii IANUARIE

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția ianuarie, ce a avut ca premii cinci romane Ucenicul Asasinului de Robin Hobb, sunt: **Rădeanu Silviu** din Urziceni, **Lica Grațian Tiberiu** din Craiova, **Dogaru Marian** din București, **Vilcu Mihaela** din Galați și **Ciontu Nicu Dan** din Craiova.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728



N-am înțeles niciodată febra fetelor care par să se fi bronzat la frigider vizavi de palizii reprezentanți ai fanteziilor lui Anne Rice & Co. Pe de altă parte, n-am înțeles pe deplin nicio febră feminină față de metrosexualitate, drept pentru care părerea mea despre filmele cu vampiri a rămas constantă de-a lungul anilor: prefer cât mai puțin onanism pseudo-filosofic despre blestemul nemuririi și cât mai multe scene în care băieții cu arbaletă să joace tir cu dihăniile colțate. În întâmpinarea mea a venit trailer-ul lui Daybreakers, un film care încearcă să împacă cele două concepte printr-o premisă destul de originală: într-o lume în care aproape toți oamenii au fost transformați în vampiri, supraviețuitorii sunt în mare parte utilizați ca baterii de sânge în niște ferme similare celor de electricitate și căldură din Matrix. Intră în scenă Ed Dalton (Ethan Hawk), hematologul șef al vampirilor, care, sub presiunea unui deadline ce marchează extincția rasei umane și prin extensie a tuturor răcoritoarelor cu aromă de hemoglobină de la



Câștigă unul din cele cinci romane WYRM de Orson Scott Card răspunzând la întrebarea:

Ce premii a primit Orson Scott Card în doi ani consecutivi?

- ▶ Oscar și Cerbul de Aur ☐
- ▶ Panseluța de Argint și Pensula lui Paco ☐
- ▶ Hugo și Nebula ☐

Nume, prenume	<input type="text"/>										
Cod numeric personal	<input type="text"/>										
Str.	<input type="text"/>	Nr.	<input type="text"/>	Bl.	<input type="text"/>	Sc.	<input type="text"/>	Ap.	<input type="text"/>		
Localitate	<input type="text"/>										
Cod Poștal	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Județ	<input type="text"/>				
Telefon	<input type="text"/>					e-mail	<input type="text"/>				

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 aprilie 2010. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna mai 2010 a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

Rubrică susținută de **21** radio
Mășina de Bătărie

www.

www.wildammo.com/2009/08/09/what-storm-troopers-do-on-their-day-off/



Dar nu. Și sub exoscheletul lor făcut din derivate de petrol sunt identici. Sunt dubluri, tripluri, mai departe nu știu... la fel ca tine. Dar și ei sunt oameni. Care simt, răcesc, se operează de apendicită și de gălci, se duc la film și se uită la porn. La fel ca tine. Dar ce fac ei în timpul liber?

csmart.design.ru



Oricât de mult ai injura rușii, printre ei sunt totuși oameni deștepți și foarte deștepți. Uite, de exemplu, un site care e în viață de prin 2000 și care în continuare te sperie de cât de bine arată și, mai ales, prin ce arată. Cunoscut anterior sub numele de conclave obscurum, acum el a luat alt nume, dar păstrează elementele sale definitorii, plus extra. Ai chef să te uiți la chestii creepie, să asculți o muzică demnă de cele mai psihedelece filme de groază și să întorci capul încercând să îți dai seama ce se strecoară în spatele tău? Scrie adresa de mai sus într-un browser, fii sigur că ești legat la internet și bagă mare.

www.mistercartoon.com

Poate îți e dragă viața și îți place să petreci. Poate îți place să și desenezi. Pe hârtie, pe pânză sau poate chiar și pe pereți. De ce nu și pe piele? E un nene undeva în Estados Unidos care se pare că este mare meseriaș în a desena cu acul pe burțile celor cu o mare toleranță la durere și la critica celor din jur. Multe celebrități, mai ales repări, s-au dus la individ acasă și l-au rugat să le deseneze câte un cățelus, o pisicuță sau chiar un tigrul cu un trandafir în gură într-un câmp de maci. Motive d-astea de tapiserie, gen Răpirea din Serai.



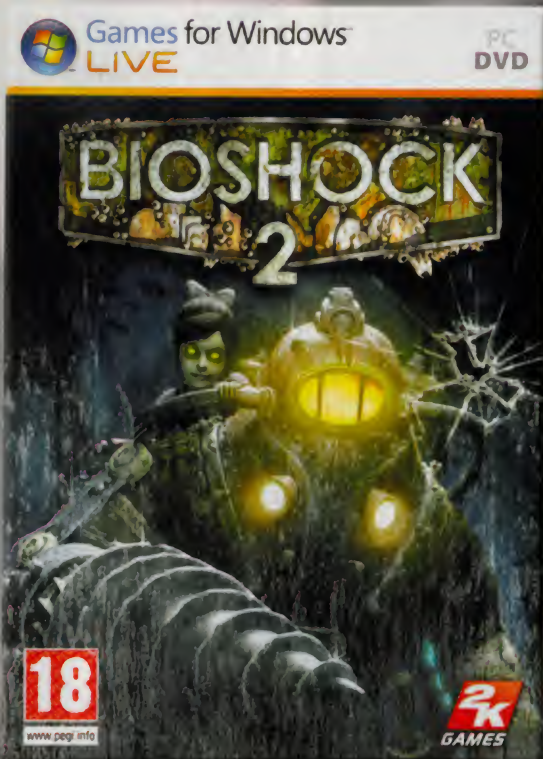
Zuluf

*Oferta este valabilă în limita stocului disponibil

S.T.A.L.K.E.R. 2.0



Din nou la scufundiș



Pregătiți-vă chiloștii de schimb



Francezul care a speriat lumea

**Există viață
și după ora 10!**



**22:00-00:00
ESCU ȘI ANDREI:
PENTRU CEI
CU SÂNGE ÎN
INSTALAȚIE**



BATTLEFIELD

BAD COMPANY 2

GreasyQuill

FACIUN: RU
RANG: 1st MEDIC
RANG: 1st LEUTENANT
VELOCITATE: PKM

**TU
CUM M-AI
UCIDE?**

Medicul de infanterie, o prezență reconfortantă pe câmpul de luptă, care face deseori diferența între viață și moarte, între victorie și înfrângere. Înarmat până în dinți, letal în luptele corp la corp... Armele pentru atacuri de la distanță și artileria vor elimina adversarii pentru totdeauna.



5 MARTIE 2010 | WWW.BATTLEFIELD.COM

16

XBOX 360

XBOX LIVE

PC DVD

PS3

PS3

DICE

EA



© 2010 EA Digital Illusions CE AB. Battlefield: Bad Company, Frostbite și sigla DICE sunt mărci comerciale deținute de EA Digital Illusions CE AB. EA și sigla EA sunt mărci comerciale deținute de Electronic Arts Inc. PlayStation 3, PS3 și PSP sunt mărci comerciale deținute de Sony Computer Entertainment Inc. și PlayStation Network este marca de serviciu Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE și sigla Xbox sunt mărci comerciale deținute de grupul de companii Microsoft și sunt folosite sub licența acestuia. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivelor lor deținători.